

ILLUSTRATION  
MAKING &  
VISUAL BOOK

III V

マツオヒロミ

MATSUO HIROMI





ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

ILLUSTRATION  
MAKING & VISUAL BOOK

マツオヒロミ

MATSUO HIROMI



## 本書内容に関するお問い合わせについて

このたびは翔泳社の書籍をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。弊社では、読者の皆様からのお問い合わせに適切に対応させていただくため、以下のガイドラインへのご協力をお願い致しております。下記項目をお読みいただき、手順に従ってお問い合わせください。

### ご質問される前に

弊社Webサイトの「正誤表」をご参照ください。  
これまでに判明した正誤や追加情報を掲載しています。  
正誤表 <http://www.shoeisha.co.jp/book/errata/>

### ご質問方法

弊社Webサイトの「刊行物Q&A」をご利用ください。  
刊行物Q&A <http://www.shoeisha.co.jp/book/qa/>

インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは郵便にて、  
下記“翔泳社 愛読者サービスセンター”までお問い合わせください。  
電話でのご質問は、お受けしておりません。

### 回答について

回答は、ご質問いただいた手段によってご返事申し上げます。  
ご質問の内容によっては、回答に数日ないしはそれ以上の期間を要する場合があります。

### ご質問に際してのご注意

本書の対象を越えるもの、記述個所を特定されないもの、  
また読者固有の環境に起因するご質問等にはお答えできませんので、  
予めご了承ください。

### 郵便物送付先およびFAX番号

送付先住所 〒160-0006 東京都新宿区舟町5  
FAX番号 03-5362-3818  
宛先 (株)翔泳社 愛読者サービスセンター

※本書に記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめましたが、著者や出版社などのいずれも、

本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。

※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。







# CONTENTS

006

## ART WORKS

### PART1

065

## ILLUSTRATION MAKING

### PART1

097

## SKETCH BOOK

113

## ART WORKS

### PART2

157

## ILLUSTRATION MAKING

### PART2

185

## INTERVIEW



# MATSUO HIROMI

マツオヒロミ

大正ロマンや昭和モダンといったアンティークな世界観。繊細な筆致で丁寧に描き込まれた着物や洋服のディテール。感情の揺らぎまでも表現する、巧みな人物描写。マツオヒロミが描き出すこうした美人画の数々は、見るものを惹きつけてやまない。2016年1月に刊行された自身初となる単行本「百貨店ワルツ」が大ヒットするなど、現在もっとも注目を集める作家のひとりと言えるだろう。本書では、活動初期から現在までに発表した同人誌や商業で手がけたアートワークに加え、描き下ろしのイラストメイキング、そしてスケッチ集、インタビューを収録した。マツオヒロミの世界観の魅力を、存分に堪能いただきたい。













「甘い復讐 淫らな牀／青砥あか」装画／2015／新潮社





「コミックマーケット88 公式紙袋(大)」/2015/コミックマーケット準備会





「コミックマーケット88 公式紙袋(大)」/2015/コミックマーケット準備会





「歴史に輝くなでしこ大図鑑」柳原白蓮」カット／2015／金の星社









「階段」Personal Work/2014



港街は曇天の昼下がり。昼食を終えた私は中華街を南下し、  
の空襲をくぐり抜けた築四五五年の石造りの雑居ビルだ。黒く煤  
所を営むには充分な物件だ。  
壊れたエレベーターを尻目に三階までを階段で向かう  
いつのまにか日が射して、黒く濡った階段を白く照らした。

私は、先日の依頼人の女もこうして階段を上り下りしたのだなど、あの細い脚を思い出した。

「私を護つて頂きたいのです」

女は、歌手というその肩書き通りの、美しい声で言った。

提示された金額は、申し分なかった。しかし、私は即答を避けた。依頼自体はシンプルなもの  
だった。女のステージのある日だけ、ボディガードとして、側に控える。

「ボディガード、なんて大げさかもしれないですね。この街もすっかり落ち着いたかと思つて  
ましたが、やはり、女一人だと夜道なんてとても不安なのです」

まるで平凡な年頃の娘のような心配を口にしたが、どうも違和感を拭えなかったのは、この  
女の容貌のせいだろう。甘い期待を誘う類いの美貌。彼女は何かを隠している。

女は、レベッカと名乗った。

コナンは、計ることも、計らなくても、恐らくこのところを危険に陥れる。ビジネスの方針













# 踊

## り子

この踊り子もまた組織の一員だったのだ。  
アンナの右手には、アンナが握られている。  
ジャンも、その手を握っている。

赤いベルベットが張られたその部屋は重厚な見た目だ。しかし、驚く程軽く暖かい。私は勢い余って部屋に飛び込んでしまった。楽屋というのはやはり独特の匂いだ。化粧品、クリーニング済みの衣装、そして女の甘い体臭が混ざり合う、ひそく濁った空気。走り回った反動の深い呼吸で、私はそれらを胸一杯に吸い込み、むせ返した。

私が後ずさりをした瞬間ど、吸い込んだ空気の中に火薬の臭いを感じたのは、全く同時だったかもしれないが、かなりの時間がかかったような気もした。何かに躓いて軽くよろめいた。

鏡台の無数のライトに目を細め、彼女たちを見た。









# 電話

彼女から連絡があったのは、それから三日も経過した後だった。

探偵さんにお伝えしなくてはいけない話がありますの。電話ではなく、直  
「お会いしたいわ」

ひそめるような声がクラクションや市電の音などに混じって、聞き取り辛  
「しかし、これはレベッカの声だ。」

それより聴きたいことがあるんですよ。Kと君はどのような関係なんです—  
私はやつと連絡のとれた彼女に捲し立てていた。

何？　なんて仰ってるの？　もう一度「クラクションが響く。」

Kだ。僕の友人のK—私は雑踏に負けないよう腹に力を入れて喋った。

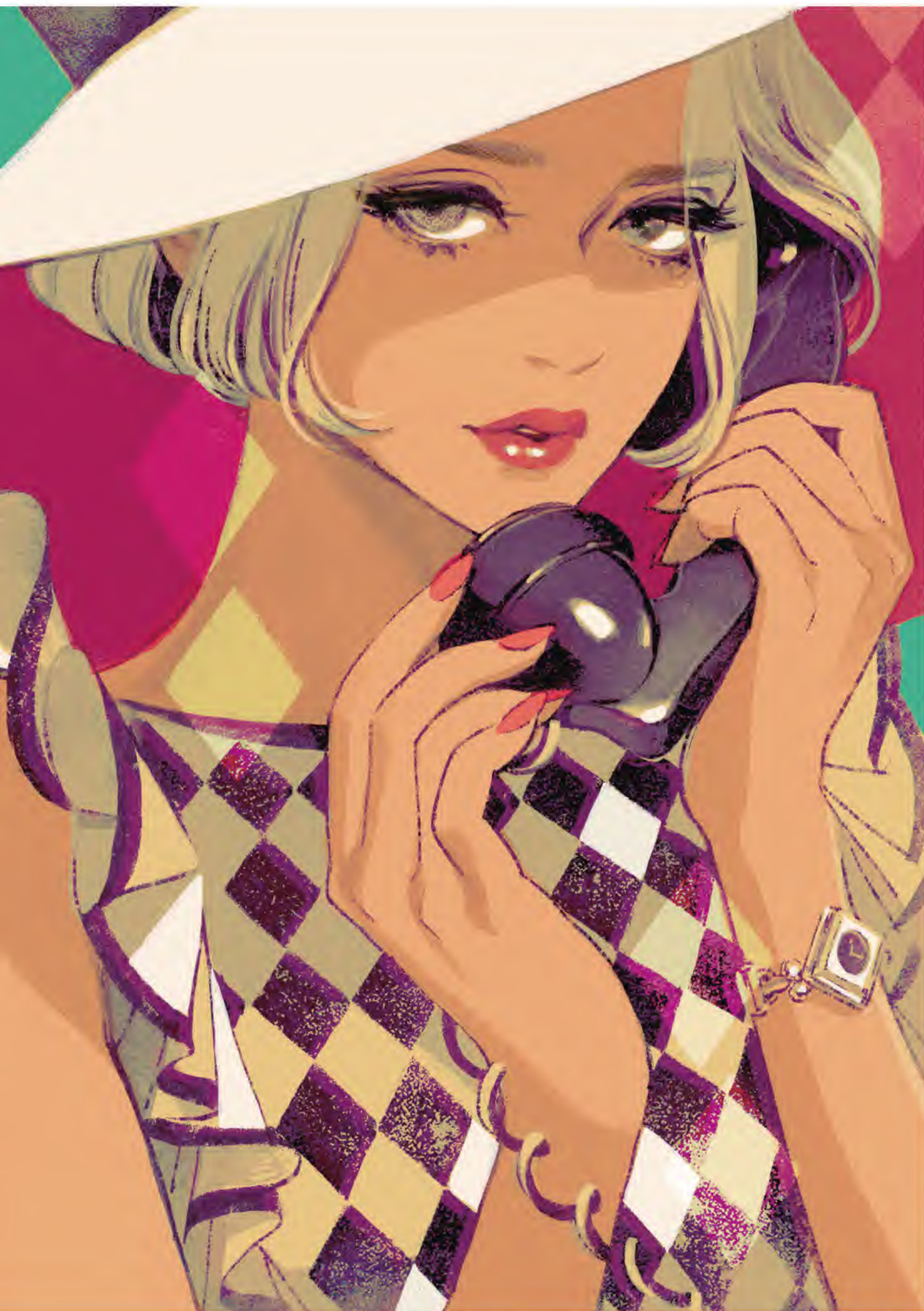
以前にあなたのガードをしていたことは分かっているんですよ。あいつはい  
なり姿を消すような男じゃない。あなた、何か知っているんでしょう—

やだ、困ったわ。ねえ、さっきからよく聞こえないのよ—

話者からは、車が激しく行き交い、サイレンの過ぎ行く音。

ねえ、兎に角、急ぐんですの。今日の午後八時二〇分に、いらして—  
少し泣きそうな声を残して、電話は切れた。









一体これは……。  
レベルカは無数のロープで拘束され、その  
はノブを回すと、彼女の喉を締め上げるよう  
束を解く。涙を浮かべていたし、冷えさ  
血かい熱みを渡した私の手を強く握ってい  
さ。もみみくみくみそうな柔らかい肌は、  
カの腫熱く潤んでこちらを見ている。  
な予感がした。……どうどうロマンスに捕

「悪い予感」Personal Work/2014





悪

「レムッカさん！私です。探偵です！」  
電話の後の会見なせ、用心に用心を  
私は細心の注意をはらって彼女の部屋  
「ノブを回しては駄目！」扉の向こうか  
声に驚いて手を引っ込めた。  
つまり、蹴破らないと中に入れないし  
彼女の身が命の危険に晒されていること  
かし、このホテルの扉はとてつもない  
私は隣の部屋のベランダから侵入す





「椿の間」Personal Work/2014









「欲望」Personal Work/2014





# 欲望

私は道すがら、やがて正解に辿り着いたような気がした。  
結局、彼女から目を離せなかつたのは、彼女が人の欲望を映し出す鏡だったからだろう。  
平凡な人生に現れた華やかさすぎる祝祭。あるいは、美しい悪夢。  
厄介なのは、彼女自身。こちらの欲望と本気でじゃれ合っているんじゃないかと思える  
点だ。利用され、弄ばれているだけなら、憎むこともできるのに。

レベッカは情報通り、Mホテルに滞在していた。

五一七号室、ルームライトの黄色が、私たち二人の影を壁に滲ませた。

撃鉄を起し、銃口を彼女のこめかみに突き付ける。私の動きは緩やかだったが、彼女は彼女でまた、まるで珈琲でも運ばれてきたかのような具合で「あら。探偵さん。私もお会いしたかつたの」と笑みを向けた。

「あなたには、あやうく騙されるところだった」

「まあ、ごわいのね。そんなもの、突き付けなくても逃げはしないわよ。それとも、もうその引き金をひいて、全て終らせる気かしら。もつとも、そんなことをすれば、あなたも失うものがあると思うけど、覚悟はよくて」

そう言つて、彼女はいつもと何も変わらない表情で、笑った。





「白と黒」Personal Work/2014





「白と黒」Personal Work/2014





「初夏」Personal Work/2014









「勝手口」Personal Work/2012









「しだれ桜恋心中」松浦千恵美 装画／2014／早川書房









「華」Personal Work/2013





*kana*  
華

華は甘き香りを放ち  
目くらまし 色つきの戯れ  
いざ魅せ賜へ 黄金の歡樂





「沫」Personal Work/2013





matsu

# 沫

紅閑の夜はうたかた  
移り氣さへもあはれ哉





makoto

眞

知らぬ間に遊びはまことになり  
にけり  
つめたい指はもつれてからまり









「乱」Personal Work/2013







*sui*  
酔

階上階下 宴もたけなは  
ここは蓬萊 天女は素足  
心を溶かせ甘い嘘



「酔」Personal Work/2013









「爛」Personal Work/2013





らん  
爛

八文字  
かんざし揺るる営すれば  
恋もはじまる 春の宵口





「三猿先」Personal Work/2013





「月刊Mn 2013年1月号」カレンダー用イラスト/2013/エムディエヌコーポレーション













「Dancer」Personal Work/2013





「純情」Personal Work./2013





「おめざめですが、アイリーン／キャロル・ネルソン・ダグラス（著）、日暮雅通（訳）」装画／2013／東京創元社





「【マンガ訳】太宰治」装画／2013／実業之日本社





「月刊M&N 2013年6月号」メイキング用イラスト／2013／エムディエヌコーポレーション









「月刊Mdn 2012年1月号」メイキング用イラスト／2012／エムディエヌコーポレーション





「ツゼル 禁じられた踊り」秋吉理香子 挿絵／2015／小学館／「きらら」掲載





「シゼル 禁じられた踊り」秋吉理香子」扉絵／2015／小学館／「きらら」掲載





「シゼル 禁じられた踊り」秋吉理香子 原絵／2015／小学館／「きらら」掲載





「ジゼル 禁じられた踊り」秋吉理香子」扉絵／2015／小学館／「きらら」掲載





「シャーロック・ホームズの妻／キャロル・ネルソン・ダグラス（著）、五十嵐加奈子（訳）」扉絵／2014／早川書房





「童謡あそび」福谷 修 装画 / 2012 / ソニー・デジタルエンタテインメント



# MARKING

Part 1











## アイデアスケッチとラフ

まずはアイデアスケッチで人物の表情や顔のイメージを絞り込みます。  
アイデアがまとまったら、デジタルでラフ作業を開始します。

## STEP

## 1 | アイデアスケッチで人物の表情をつかむ



私は、人物の表情、顔が魅力的であることを重視しているので、アイデアスケッチでは、人物の顔を何種類か描いてみます。頭の中にあるイメージを掴むように描くときもあれば、即興で「これは！」という思いがけないものが描けることもあったりと、作品ごとに生まれてくる経緯は異なります。ただとにかく「この人物を描いてみたい」と思えるような、魅力を感じられる何かを持った表情をつかむことを、アイデアスケッチでは大事にしています。何枚か描いてみて、2つの表情に絞りました。今回は本のカバーにもなる作品なので、インパクトやイメージの力強さを優先し、はっきりとこちらに視線を向けた人物を描き進めることにしました。



STEP

## 2 | Photoshopでモノクロのラフを作成する

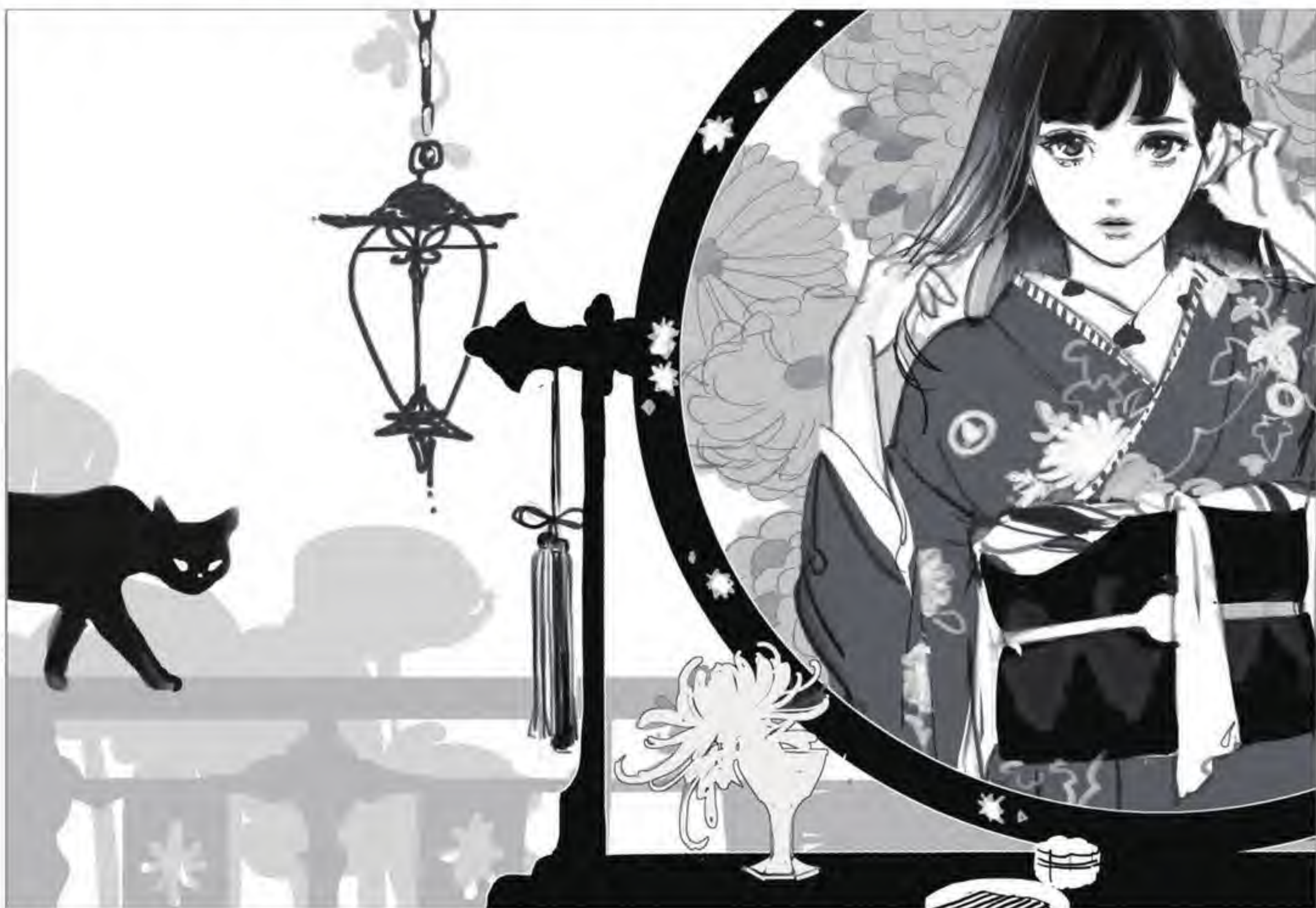


ここからはPhotoshopの作業になります。アイデア出し以降はデジタルのほうが多いです。カラー原稿であっても、まずはモノクロでラフを検討します。配色は後回しにして、ポージングや構図を練ります。今回は河鍋晩斎(かななべ・きょうさい)の千代紙のイメージがあったので(左)、背景に大きな菊を配置し、鏡に映った人物としてモチーフや構図を練っていきます(上)。着物は鏡に映ると襟の合わせが逆になりますが、分かりやすさを取って「鏡に映った状態だけれど右前」のまま進めます。また、今回は帯揚げがきちんと帯に収まっていない状態をあえて描いてみたいと思いました。帯揚げは脱ぐ際に最初にほどくことが多く、ここが乱れているということは、非常にプライベートな瞬間になります。そんな一瞬の、きわどい表情を描けたら、と思いました。



## STEP

## 3 | 背景を考えて構図を決定する



本の表紙にあたる部分の構図が決まったら、それに合った背景を検討します。ふすまで区切られた部屋がずっと奥まで続くパターン（左上）、窓枠とその向こうの欄干が見えるパターン（右上）と考えましたが、どちらも要素が過剰だったので、整理して（下）の構図に決めました。なるべくストレートに人物に注目してほしいので、人物に視線を誘導できるような構図を考えています。



STEP

## 4 | 全体の配色を考える



配色については、赤がメインのイメージがあったので、まずは赤をどう見せるかを検討しました。全体を赤にし、紫、青緑など、レトロ感がありながらもコントラストの強い配色に決めました。

STEP

## 5 | 資料を参考に小物を整える



具体的なモチーフが固まってきたので、手持ちの写真や資料を参考にしながらスケッチをして、灯籠や欄干などの形を整えておきます。



## 人物の線画と陰影を描く

人物の表情や全体の構図、おおまかな配色が決まったので、ここからは人物を描き起こしていきます。  
下描き→線画の順に描き起こしたら、ざっくりと陰影を付けていきます。

## STEP

### 1 | 淡い色で塗りつぶした上に人物の下描きをする



今回は、人物は細部までしっかりめに描き込み、背景は面を中心に抜き気味に描く、というバランスで進めます。そのため、まずは人物のみ線画で描き起こしていきます。淡い色で塗りつぶした通常レイヤーを、[不透明度]が70～80%の濃さでラフに重ね、その上にまた通常レイヤーを重ねて下描きをしていきます。人物の目元はラフの表情が気に入っていたので、塗りつぶした通常レイヤーを部分的に消しゴムツールで消し、ラフの線を生かします。



STEP

## 2 | ブラシツールを使って線画を描き起こす



下描きができれば、[イメージ]メニューの[色調補正]→[色相・彩度...]で線の色を淡い水色に調整します。この上に通常レイヤーを重ねて、そこに線画を起こしていきます。下描き、線画ともに左のブラシ設定を使っています。人物だけでなく、模様などの細密な線も、ほぼこのブラシを使って描きます。

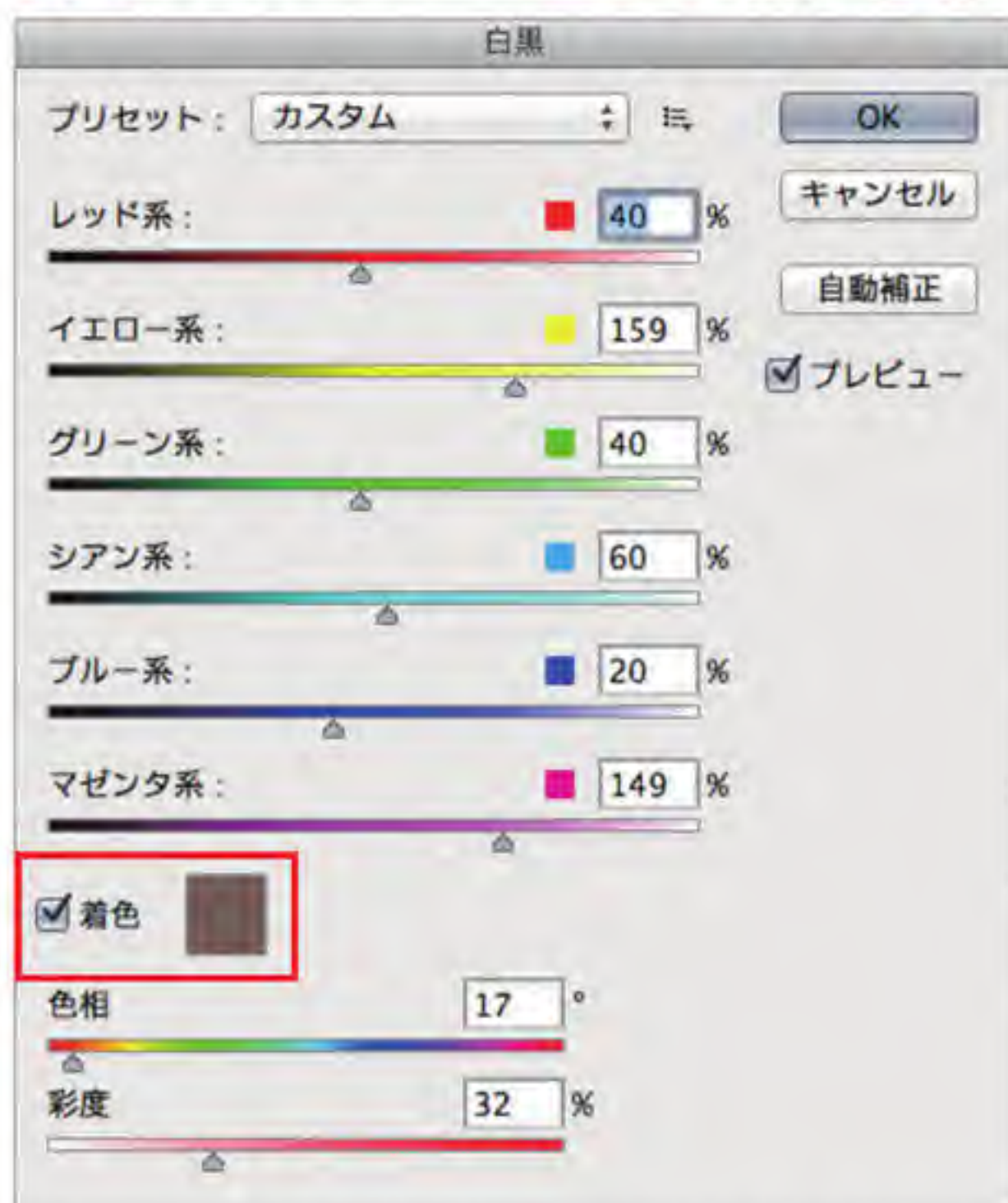






STEP

### 3 | セピア調に補正して人物の陰影を入れる



ここで、ラフや線画のレイヤーを統合したら、[イメージ]メニューの[色調補正]→[白黒]を選択します。[着色]にチェックを入れると任意の色の階調にできるので、セピア調の色を選択します。ここに通常レイヤーを重ね、セピアの色調で人物の陰影を入れます(左上)。デフォルトの数値だと肌が暗すぎたので、明るく飛ばすように設定を変更しました(右上/左下)。着物の柄は、陰影を付ける際に邪魔なので消し、質感のあるブラシで表情を付けました(右下)。



## STEP

## 4 | 帯に表情を付けて大きな影を入れる



帯の黒い部分にもブラシで表情を加えます。着物に影を付け、身体全体に入る大きな影もここで描き加えます。



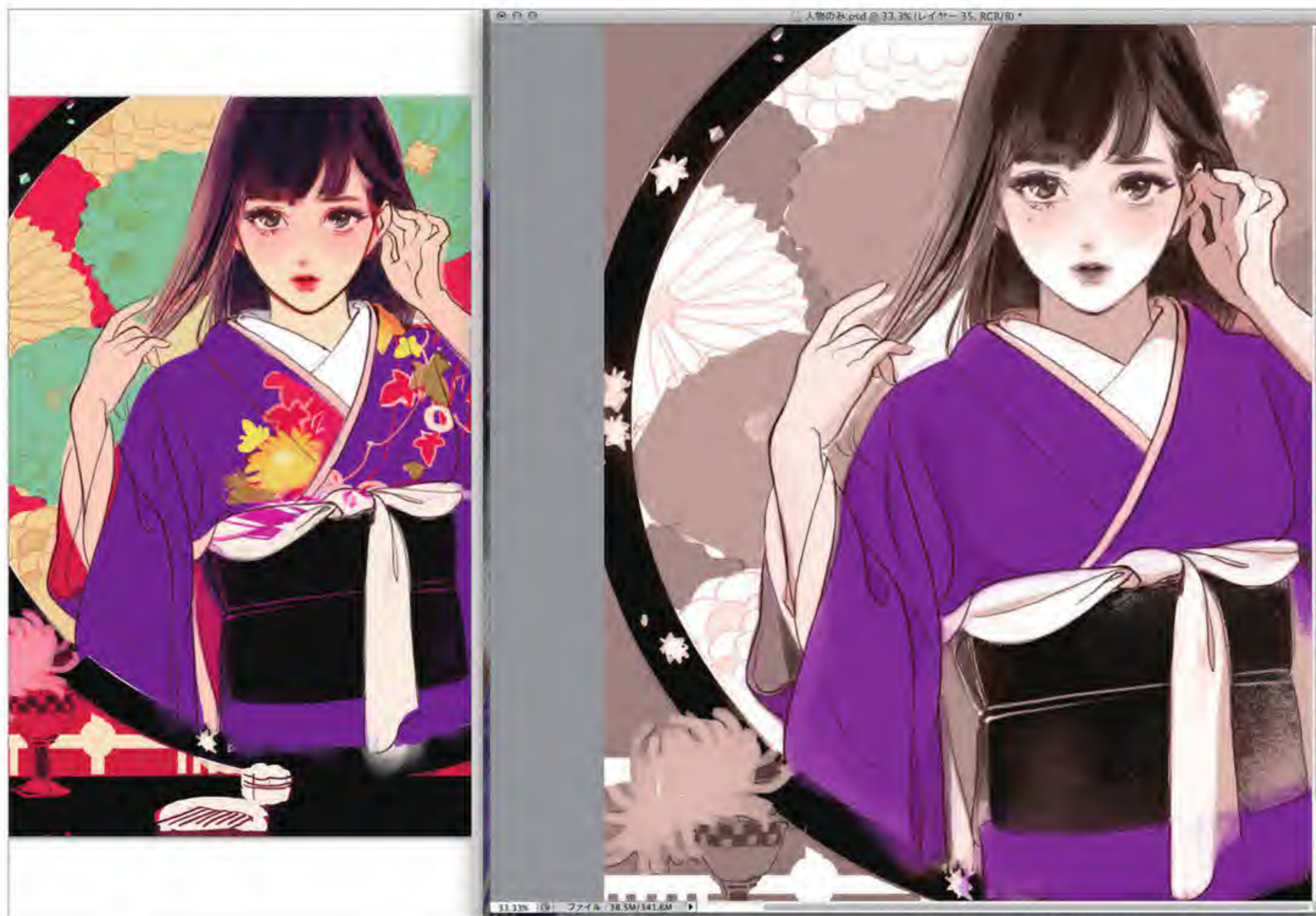
# おおまかに着彩して着物の柄を描く

線画と陰影ができたので、着彩していきます。

描画モードを変えたレイヤーを重ねることで、色味に変化を付けます。

## STEP

## 1 | 着彩レイヤー上に色をのせていく



先ほど陰影を付けたレイヤーを線画レイヤーの下に移動し、2つの間に通常レイヤーを新しく作成します。これを着彩レイヤーとして、ブラシで色をのせていきます。陰影が薄く見えるくらいに重ねます。隣にラフを置いて、スポイトで色を拾いながら着彩するとスムーズです(上)。この上に、更に着彩レイヤーを重ねてブラシなどで表情を付けていきます。着彩レイヤーは[焼き込みカラー]や[比較(暗)]などの描画モードに設定します。この方法で色を付けると、思いがけない複雑な色の変化が感じられるので、よく使っています。



## STEP

## 2 | 描画モードを変えて色を重ねる



袖からのぞく裏地には、[オーバーレイ]で赤を(左上)、肌には[比較(暗)]で色をのせました(右上)。このように、色によってレイヤーの描画モードを変えます。好みの仕上がりになるまで、いろいろな描画モードを試してみることが多いです。背景も線画を起こし、同じような手順で色をのせて、おおまかに整えておきます。



STEP

### 3 | ラフを元に着物の柄を描き込む



着物には、ラフの模様部分を切り取って配置し、これを下描きのベースにします(左上)。下描きレイヤーの濃度を薄くして、その上に新規レイヤーを作成したら、ブラシで模様の線を描き起こしていきます(右上)。これもレイヤーを重ねて着彩します。同様の手順で柄を描き足していきます。柄ごとにレイヤーを分けておくと、色の調整がしやすく、繊細な色遣いができます。







STEP

# 4 | 着物の柄を描き足す



ぶどうの葉の柄を描き足します。また襟、袖元、帯まわりにも模様を入れました。ブラシでぼかしを入れたり、色味を調整したら着物の柄は完成です。帯や帯揚げなどは、この段階では柄を決められなかったので、背景を入れながら検討することにしました。この段階では、ひとまず仮の柄を入れておきます。



## 肌や髪、背景を描き込む

細部を描き進めます。人物の肌や髪の毛を作り込んで人物を仕上げたら、背景のさまざまなパーツを順に描いていきます。パーツごとにSTEPを分けて解説します。

## STEP

## 1 | 肌の質感をつくり込む



肌の質感をつくり込んでいきます。ここでも、さまざまな描画モードを使います。[比較(明)]で肌に近い色を主線の上にのせました。黒に近かった肌の主線が、肌色に近い色に変わりました。また[ソフトライト]で肌の赤みを加えました。目元や鼻、唇などは、新規レイヤー上に、アクリル絵の具で今までつくった線画を塗りつぶすようなイメージで描き込みます。



STEP

## 2 | 線の色を部分的に変えて肌の柔らかさを表現



この段階だと線の色や強さが均一なので、肌の柔らかさがうまく表現できていません。そこで、線の色に変化を付けます。新規レイヤーを作成し、線の色を変えたい部分の上にピンク色をのせてみます(左)。「比較(明)」に描画モードを変えると、線にところどころ赤みが入りました(右)。



## 3 | 髪の毛を描き込む



次に髪をつくり込んでいきます。(左上)がラフの状態です。これに髪の毛用の線画レイヤーを[焼き込みカラー]で重ね、 unnecessaryな部分を消しゴムで整えます(右上)。ハイライトが強すぎたので、[比較(暗)]のレイヤーで暗い色をべた塗りで重ね、ハイライトを馴染ませました(左下)。べた塗りを部分的に[消しゴム]ツールで消すことで、ハイライトを生かし、細部を整えました(右下)。



STEP

## 4 | Photoshopのフィルター機能で質感を整える



Photoshopのフィルター機能を使って、人物をさらに整えていきます。アナログでは、画材のままならない要素から、偶然、面白い表現が生まれることがあります。デジタルは思った通りになる点が多いのですが、フィルター機能は不確実性が高く、面白い表現が生まれるような気がしています。マットな塗りが好みなので、[フィルター]メニューの[アーティスティック]→[カットアウト...]や[塗料...]をよく使います。今回は人物画を背景込みで統合したものを2枚コピーして、それぞれに[カットアウト...]をかけました(左上・右上)。それぞれのレイヤーの濃度を変更したり(左下)、足りない部分は描き足したり、不要な部分は[消しゴム]ツールで消して整えます(右下)。



## STEP

## 5 | [塗料...] フィルターで表情を加える

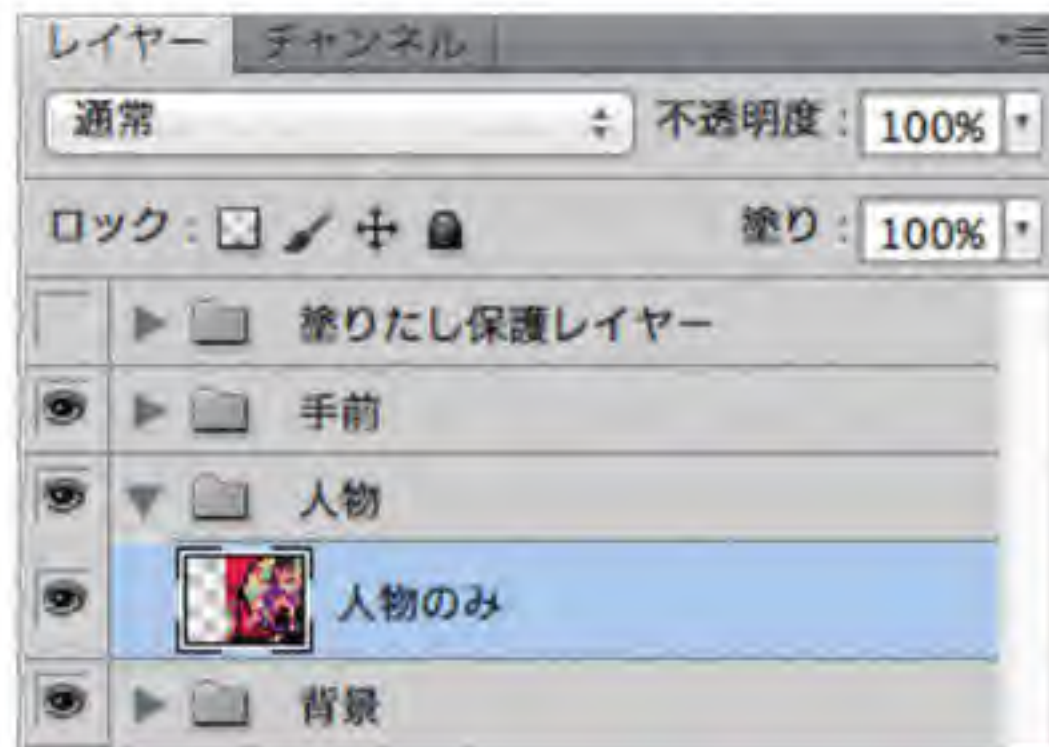


ここまでの工程がおわったら、レイヤーを統合してコピーします。そのコピーに対して[塗料...]フィルターをかけます。境界線に絵の具のたまりのようなエッジが生まれ、着物の柄に表情が出ました。[塗料...]フィルターをかけたレイヤーは濃度を下げ、過不足部分を調整します。これで、人物とそのすぐ後ろの背景は完成です。



STEP

## 6 | 背景を描き込む／房



ここから人物の手前の部分と、灯笼、欄干などの背景を入れていきます。まずは手前、人物、背景、とレイヤーを整理しておきます。それぞれグループを分け、そのグループ内でもモチーフごとにレイヤーを分けておくと作業しやすいです(左)。ではまず飾り房を描き込みます。全体に対して色が重い印象だったので、オレンジに色を変更。細部も描き込みます。









STEP

## 7 | 背景を描き込む／鏡まわり



次は鏡のまわりです。鏡上の小物類は、まずラフの上にレイヤーを重ねて形を整えておきます。後から色味を検討するので、ひとまず白黒で描いておきます。形を整えたレイヤーの上に[比較(明)]の描画モードでレイヤーを重ねて、線の色を好みの色に変え、その上に新規レイヤーを重ねて色を塗っていきます。ブラシの濃度を低くしておけば、通常モードでも線画が薄く残ります。それをそのまま利用して、描き込んでいきました。鏡の支柱なども同様に描き込みます。



## STEP

## 8 | 背景を描き込む／猫

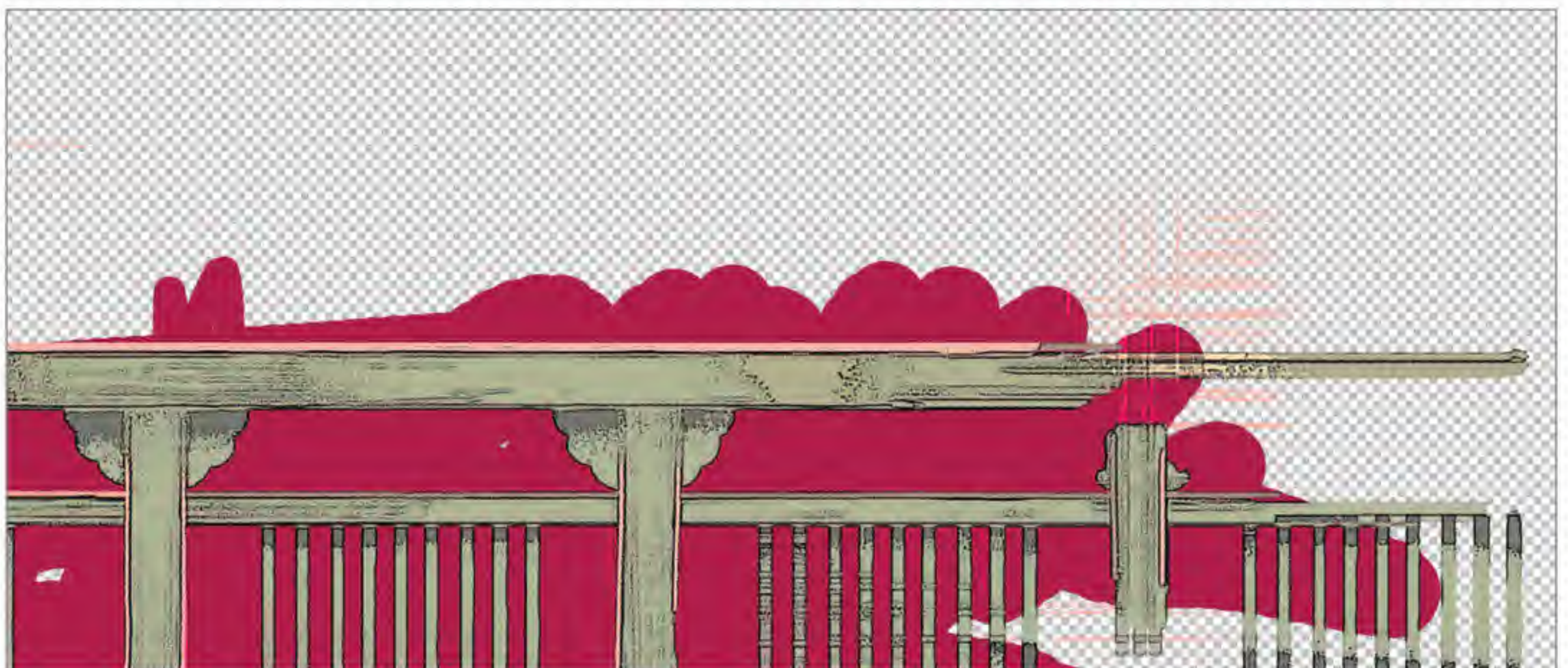
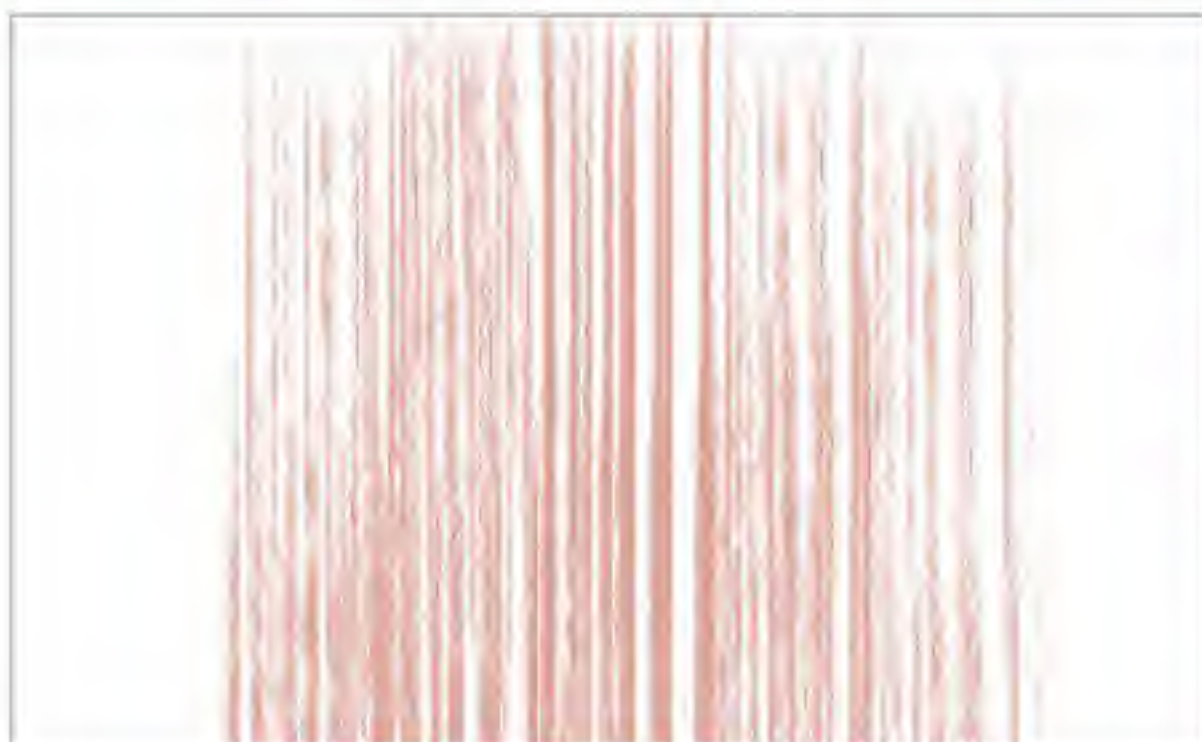


次は黒猫です。通常モードのレイヤーに、ブラシで線画を入れます(左上)。その下に描画モードを[乗算]に設定した新規レイヤーを作成し、面を塗ります(右上)。さらに線画レイヤーの上に通常モードの新規レイヤーを作成し、細部を描き込んでいきます(中央左)。ある程度描けたら、ここまでの猫レイヤーを統合して2枚コピーします。1枚に対して[フィルター]メニューの[表現手法]→[輪郭検出]をかけます(中央右)。このレイヤーの描画モードを[乗算]に変更すると、エッジがはっきりします。もう1枚には[カットアウト...]フィルターをかけて色を変更します(左下)。このレイヤーの描画モードを[スクリーン]モードに設定すると、色味とタッチに変化が付きしました(右下)。



STEP

## 9 | 背景を描き込む／欄干



次は欄干です。ここは線を描き起こさず、面でざっくり形を入れていきます。ブラシで描き込みを加え(左上)、[カットアウト]をかけてならします(右上)。木目風のブラシ(中央左)を[オーバーレイ]で重ね、不必要なところを消して木目にします。自然に見えるように木目を削ります(中央右)。これまでの欄干のレイヤーを統合してコピーしたら、[フィルター]メニューの[アーティスティック]→[エッジのボスタリゼーション...]をかけ(下)、このレイヤーの描画モードを[比較(暗)]に設定して馴染ませます。



## STEP

## 10 | 背景を描き込む／釣灯笼



次は釣灯笼です。(左上)がラフの状態です。ここに通常モードの新規レイヤーを重ね、アクリル画の要領で細部を描き込みます(中央上)。描けたものを1枚コピーして二階調化します(右上)。白部分を[自動選択]ツールで選択し、消去します。黒部分のみを重ねることでコントラストをはっきりさせます(左下)。さらに描画モードを[カラー]に設定したレイヤーを重ねて色を置きます(右下)。なるべくフラットに要素を少なくし、描き込みの多い人物とのコントラストを付けるようにしています。



STEP

## 11 | 背景を描き込む／ぶどうのツタ



ラフでは左側の背景にも菊を入れる予定だったので、ひとまず菊を入れてみました(左上)。右側にも菊が入っているので単調になるのと、上部の空間が気になりました。猫の周囲はすっきりさせて、上部に情報を集めた方がバランスがいいのではと考え、急きょ着物の柄と呼応するように、ぶどうのツタを入れることにしました。新規レイヤーを作成して、下描きを入れます(右上)。さらにその背面に新規レイヤーを作成し、葉っぱの面に色を入れたら(左下)、色を調整して完成です(右下)。これもメインの人物とは異なり、フラットな面を意識して描きます。あまり質感を出さないように、あえて着物の柄のように仕上げました。







## 細部と全体を整えて仕上げる

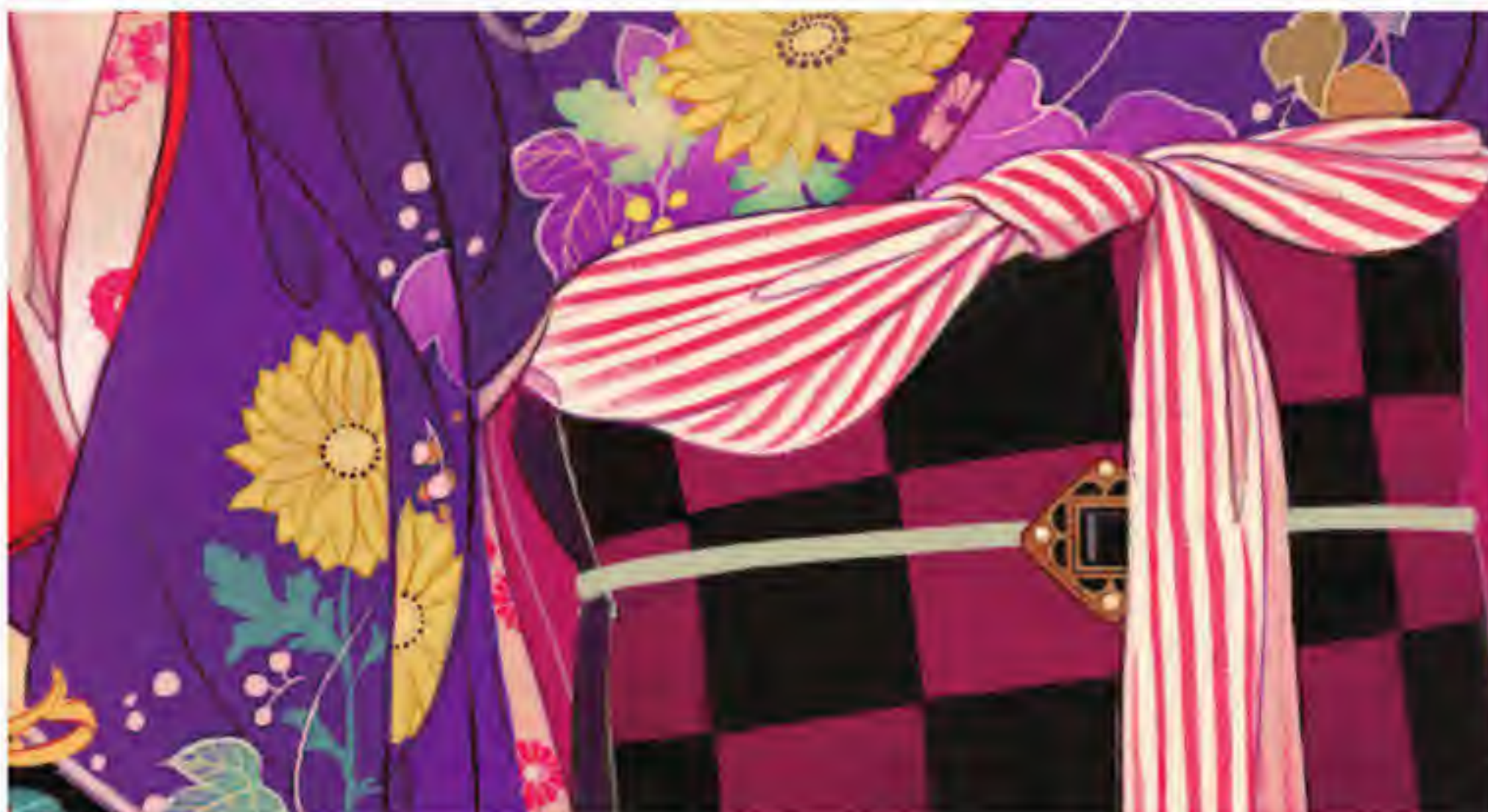
決めかねていた帯まわりの柄を決めて描き加えます。  
全体にテクスチャを重ねて調整し、細部を整えて完成させます。

## STEP

## 1 | 帯まわりを描き込む



保留にしていた帯まわりを整えていきます。帯は市松模様決めました。新規レイヤーを作成して、ブラシで柄を描き込みます(上)。さらに色味を調整したら、新規レイヤーを作成し、帯締め、帯留めを描いていきます(中央)。細部を描き込んだら完成です(下)。





## STEP

## 2 | 全体の仕上げ



(左上) が今までの工程で完成した状態です。もう少し明るい色味にしたかったので調整します。(右上) のテクスチャを「覆い焼きカラー」で重ねたら、「色相・彩度」で色味を調整します。このままだと明るすぎるので、レイヤーの不透明度を下げ、 unnecessary 部分を「消しゴム」ツールで消します。全体に黄色が強くなったので部分的に色味も調整しました(左)。最後にディテールを再度詰め直したら完成です。









# BLACK AND WHITE

















ここに一人の美しい放蕩者の男がいて  
美はかの文士先生などと言え  
またぞろ娘がひっかかる。

彼は女を欺ぼせる手練なのだ。

例えば、洒落た贈り物を選ぶなんて  
彼の手首の一つで、今日も惚れた娘に

It's for you

# It's FOR YOU





木乃に

→



5.13  
1/53



















椿

Camellia



桜

Cherry blossom



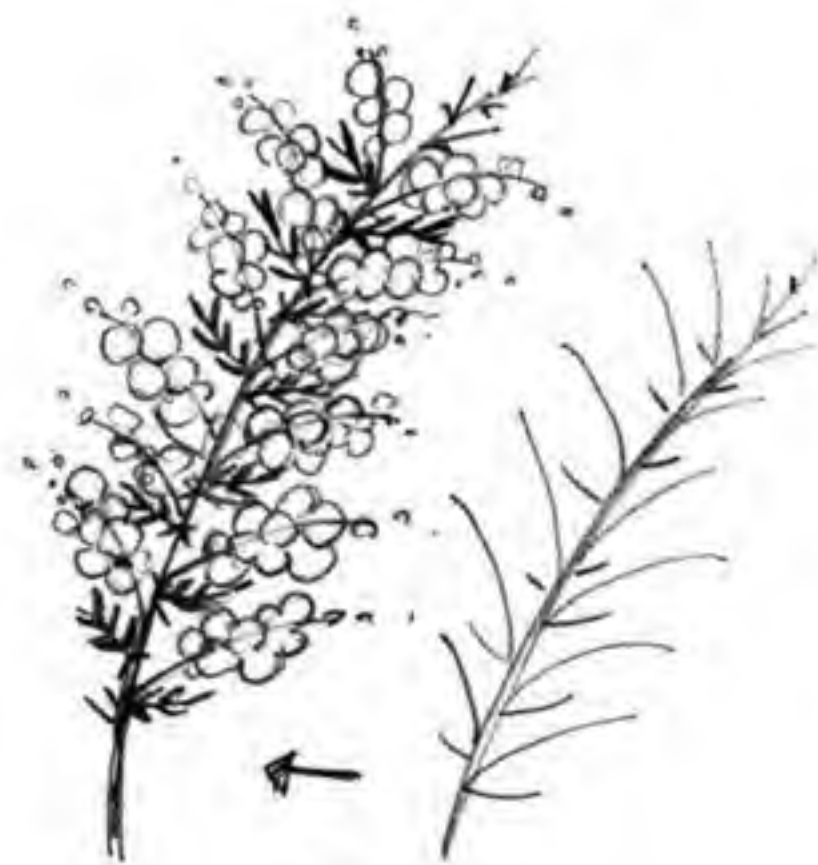
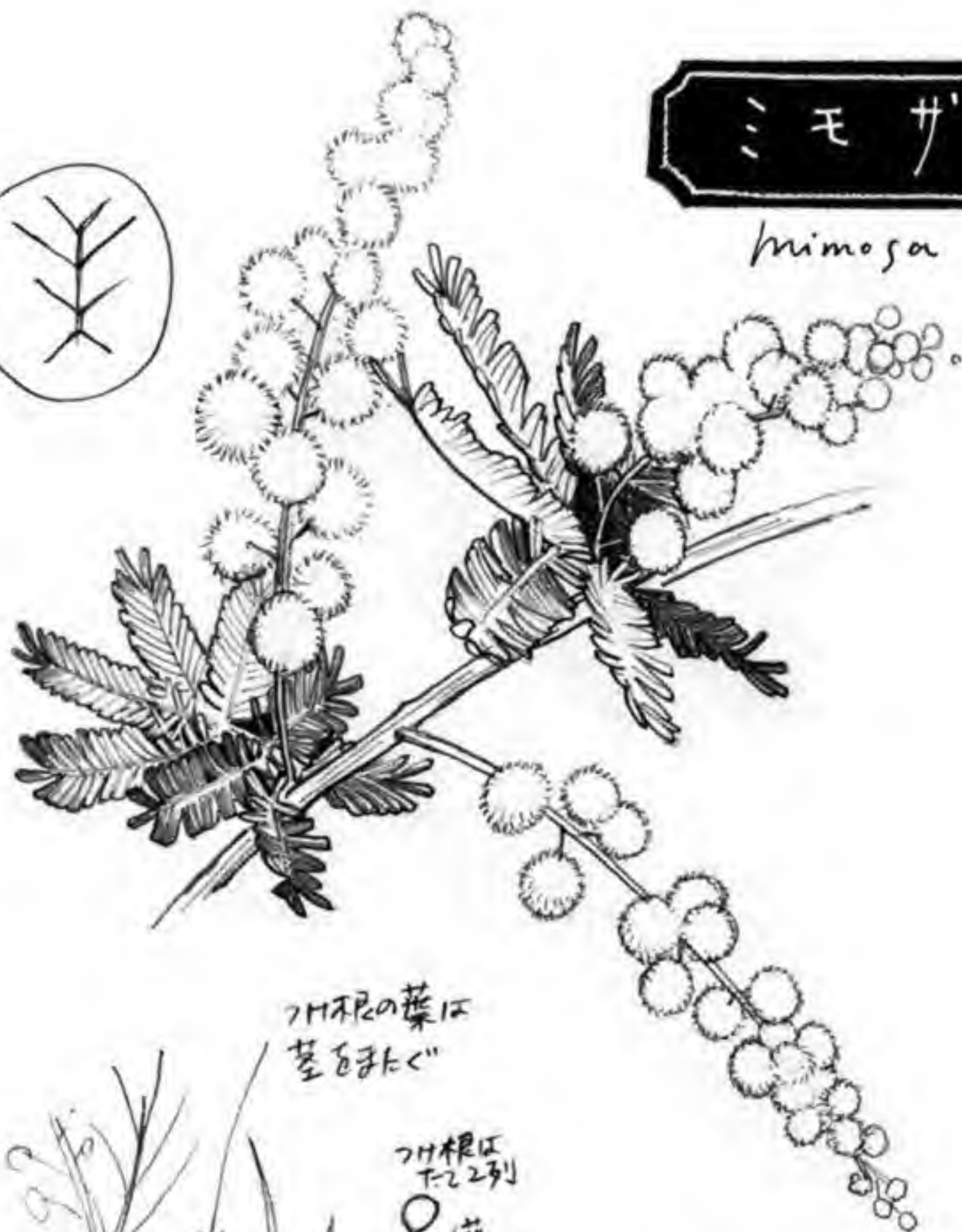
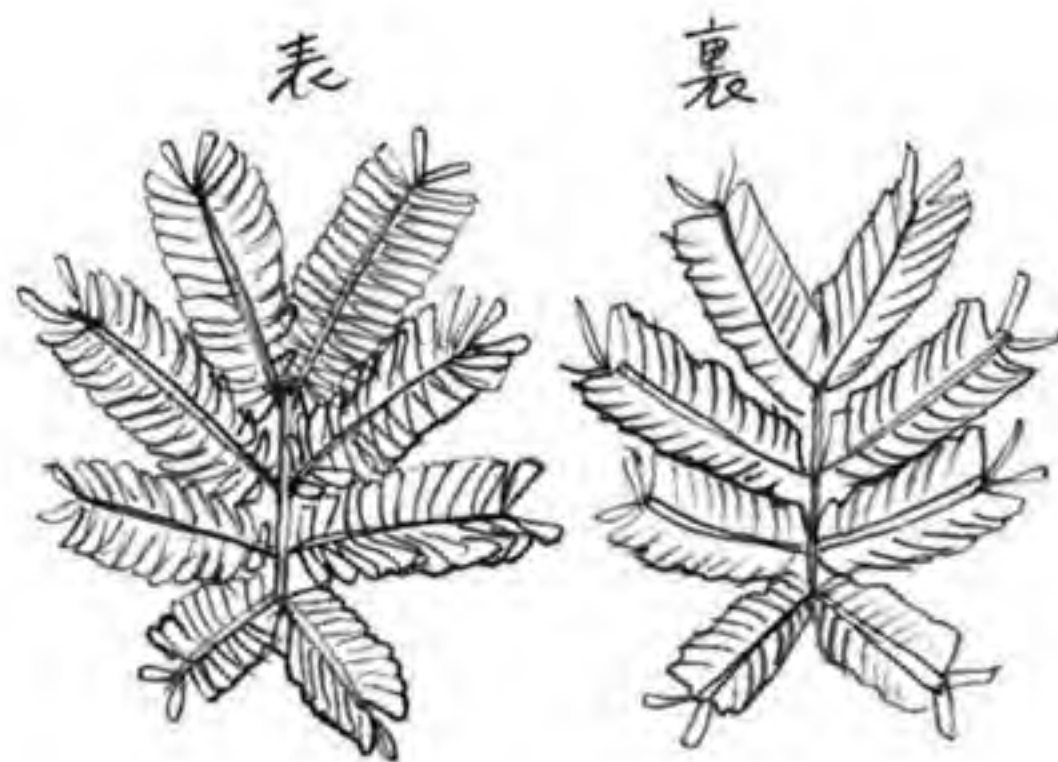
石榴

pomegranate



# ミモザ

mimosa



花の根の葉は  
茎をまわす

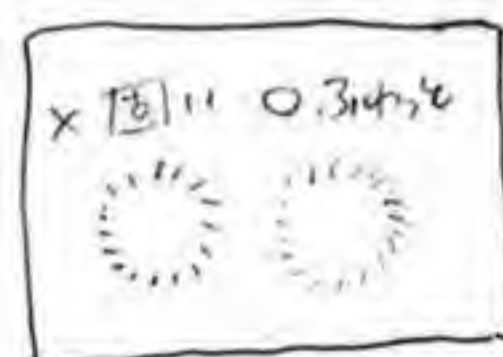
花の根は  
下へ下へ

花

葉

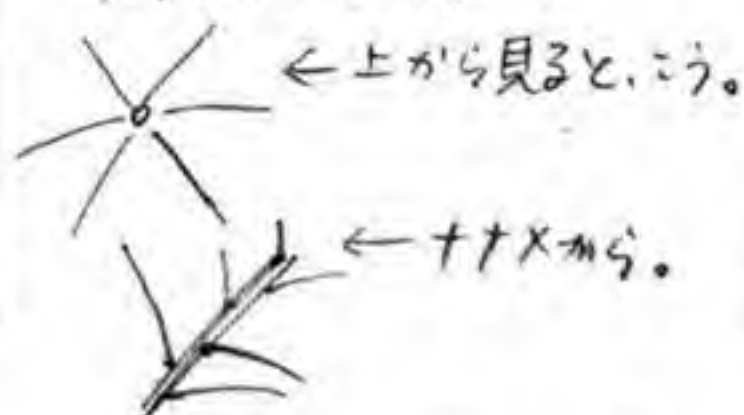
花

葉



- 花と葉の  
付き方のバランス  
花の方が長く、  
長いぶん、しなる。  
葉は短かく、固い  
イメージ。

- 花と葉のかたまりが  
茎に付くが、シンメトリック  
には付いていない。



この色まじりに描くと大変  
面白い、ぐんぐんかんじ、よく  
描くこと。

花のつけ根側りのところは  
茎から密着してる。



あいつ

★ 発光する  
イメージ。

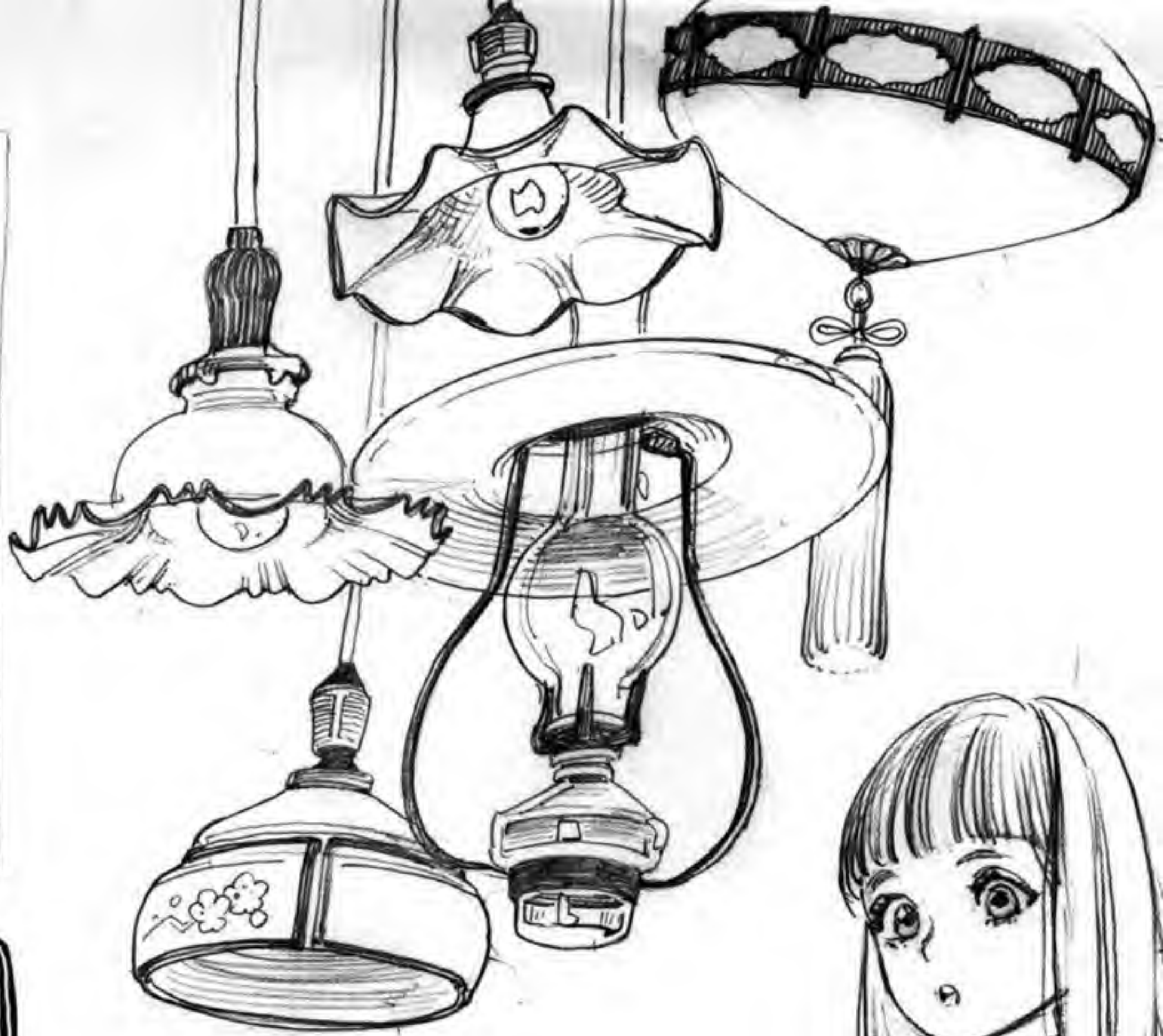
← だから  
つなげて描くと  
光ってるかんじ。

← 先はつるし

★ シンメトリックじゃない































「ロづけ」Personal Work/2012





「嘘泣き」Personal Work/2012





「眼差し」Personal Work/2012

















「おやすみなさい、ホームズさん」／キャロル・ネルソン・ダグラス（著）、日暮雅通（訳）装画／2011／東京創元社













「Garden party」同人誌表紙／Personal Work／2011



# MASQUERADE



SECRET banquet is held  
in the spring evening.





「My favorite desk」クリアファイル用イラスト／Personal Work／2011













「二人のレッスン」Personal Work/2012









「Face powder」Personal Work/2010





「Mascara」Personal Work./2010





「CAFE de Sailor」Personal Work/2011





「Dancer」Personal Work/2010





「MIDNIGHT ARABESQUE」同人誌表紙／Personal Work／2010









「サロン・ド・シャノワール」葉月ゆら CDジャケット／2010





「サロン・ド・シャノワール／葉月ゆら」歌詞カード／2010





「月刊M&N 2009年11月号」メイキング用イラスト／2009／エムディエヌコーポレーション





To dress up and to meet you  
I'm preparing it.  
Please wait for a while!  
See you soon!  
xxx





「月刊MdN 2010年2月号」メイキング用イラスト/2010/エムディエヌコーポレーション





『月刊Mn 2010年4月号』メイキング用イラスト/2010/エムディエヌコーポレーション





「100人館の殺人」山口芳宏 装画／2010／東京創元社





「100人館の殺人」山口芳宏 屏絵／2010／東京創元社





「雲上都市の大冒険」山口芳宏 装画／2010／東京創元社





「蒼志馬博士の不可思議な犯罪／山口芳宏」装画／2011／東京創元社





「冬の花」Personal Work/2010













「寝台」Personal Work/2012





「Dollybird vol. 14」カット/2010/ホビージャパン



# Dollybird

VOL.14















「Dollybird vol. 14」カット／2010／ホビージャパン



# MARKING

Part 2











# 作品の構図を練り線画を描き起こす

はじめにアイデア出しを行い、何枚かアナログでスケッチします。

気に入ったポーズをベースに構図を練り、この段階でカラーリングも考えておきます。

## STEP

## 1 | スケッチを描きながらどのような画にするかを検討する



本作は、まず「ハイヒールをはいた人物を描きたい」というところから始まりました。そこから、ハイヒールをはく足や人物像をアナログでいくつかスケッチしたり、落書きをしながら気に入ったポーズをピックアップ。それをベースにイラストの全体像をつくっていくことにします。



STEP

## 2 | 完成サイズの枠内に下絵を起こして構図を練る



スケッチした人物像をスキャンしてPhotoshopで開き、完成サイズの枠内に配置します。続いて、[ブラシ] ツールや[消しゴム] ツールで線を足し引きしながら、構図を練ります。はじめに「ハイヒールを描きたい」と考えた際に芽生えた、複数の靴と人物が複雑に絡む構図にチャレンジしてみたい気持ちを形にしていきます。脚や靴のイメージが前面に出る画には、それらへのフェティシズムが強く現れることが多く感じられますが、そうした自分の思いにマッチするよう、さまざまな靴や脚の角度を描ける構図を検討しました。

STEP

## 3 | 画に動きが出るように構図を修正しラフを詰めていく



STEP 2の状態から構図を右下がりに傾け、動きを持たせました。また、レモンやサクランボなどの果物を追加し、線画の前面に新規レイヤーを作成してモノトーンで明暗を付けています。斜面での不安定なポーズや果物の動きによって、よりドラマチックな画面構成になるように意識しました。



## STEP

## 4 | 大まかに色を置いてカラーリングのプランを立てる



大まかに色を塗りながら、配色のプランを立てていきます。本作は、モノクロの写真に後から彩色したような風合いを出すことにしました。カラーリングのプランとしては黒を基調とし、要所要所にビビッドな色をのせるイメージで考えています。なお、ここでは白黒の塗りの前面に適宜新規レイヤーを作成し、描画モードを設定して背面になじませながら、パーツごとや絵の全体に色を置く手法で彩色しました。

## STEP

## 5 | 曖昧な部分を描き込みながら下絵を整えていく



先ほど彩色したレイヤーを非表示にし、白黒の状態に戻します。このラフの段階で既に構図やデッサンがある程度整っているので、そのまま少し手を入れて下絵として詰めていきます。図では、人物の髪の毛やリボンの先など、曖昧だった部分にラインを描き込みました。



STEP

## 6 | 小物の装飾や背景のディテールを描き込む



下絵をさらに整えます。ここでは、人物が手に持つバッグの模様や腕の装飾などにディテールを追加(左)。また、メインの小物であるハイヒールに装飾を加え、背景のレモンも線画を描き起こしました(右)。

STEP

## 7 | 全体のバランスを再度確認して下絵が完成



画の全体も確認してバランスを整え、下絵を仕上げていきます。ここでは、先ほどに引き続き小物や装飾のディテールを加えたほか、メインの人物の胸やスカートの裾など、描写が曖昧だった部分を詰めました。また、頬杖をつく右手や脚の角度も微修正しています。



## STEP

## 8 | 下絵を薄く表示させて線画を清書していく



最前面に新規レイヤーを作成し、全体を薄い水色で塗りつぶします。次にこのレイヤーを[描画モード:スクリーン]に設定することで、背面の下絵を水色の表示にします。そして再度最前面に新規レイヤーを作成し、[ブラシ] ツールで線画を清書していきます(左)。ブラシは[丸筆(ポイント)]を選び、[ブラシ]パネルの[テクスチャ]や[ウェットエッジ]などを設定して、微細な濃淡のあるラインで描きました(右)。

## STEP

## 9 | パーツごとにレイヤーを整理して線画が完成



人物と背景、また人物の中でも髪、耳、肌、顔などのパーツごとに新規レイヤーを作成しながら線画を描き進め、仕上げます。レイヤーを細かく分けておくことで、後々部分的に色を変えたい場合などにも加工が行いやすくなります。レイヤー数が多くなるため、人物や背景などのグループごとに[レイヤー]メニュー→[レイヤーをグループ化]でまとめて整理しました。



ブラシや消しゴムに質感を設定し、イラスト全体をモノトーンで着色します。  
レイヤーの描画モードを活用して光と影の強弱を調節し、画にメリハリを持たせていきます。

## STEP

## 1 | 大まかなべた塗りレイヤーを作成する



線画の背面に新規レイヤーを作成し、メインの人物を適当な色で塗りつぶします。背後の人物と靴も同様に、新規レイヤーに着色します。こうして最初にべた塗りのレイヤーを作成することで、たとえば手前の人物のみに手を加えたい場合などにマスクとして活用できます。また、このあと前面に新規レイヤーを作成して各パーツに彩色する際、塗が残しの確認にも役立ちます。なお、背景は白、グレー、黒の3色を別々のレイヤーに塗りつぶし、植物の線画は白に変更しました。

## STEP

## 2 | 各パーツごとにモノトーンで着色していく



STEP 1でべた塗りしたレイヤーの前面に適宜新規レイヤーを作成し、各パーツごとにベースの色を塗り分けます。ここではすべて白黒の濃淡で表現しますが、後の工程で上から色をのせていくことを考え、純粋な白と決めた襟以外の部分は、肌などの明るいパーツも含めてグレーを置きます。「完成したカラーイラストをモノトーンに変換したらどうなるか」を意識して、明暗のバランスを取っていきます。



## STEP

## 3 | 乗算レイヤーを作成して全体的な影を入れる



人物の最前面に新規レイヤーを作成して[描画モード：乗算]に設定し、影になる部分をグレーで塗り重ねます(左)。ここでの陰影は細かいパーツごとに塗り分けるというよりも、人物の全体にかかる影として同じトーンのグレーで塗っていきます。ブラシは[丸筆(カーブ)]を使い(右)、大きな部分はざっくりとべた塗り。人物の脚などは、[ウェットエッジ]を設定した濃淡のあるブラシ設定で描き、柔らかさのある影にしました。

## STEP

## 4 | [消しゴム] ツールで影のエッジを整える



[消しゴム] ツールで[丸筆(カーブ)]ブラシを選び、[ブラシ]パネルの[テクスチャ]などを設定します(左)。こうして質感を持たせた[消しゴム]ツールを使い、STEP 3で描いた髪の毛先や肌などの影のエッジを消去し、自然に見えるように整えます(右)。なお、光が当たって影ができる境界の反対側には照り返しで明るくなる部分がありますが、その部分にも軽く消しゴムをかけています。右の図では、頬杖を付く人物の指先や腕のあたりです。



## STEP

## 5 | 素材感を意識して各パーツごとに陰影を描く



服や靴など、ベース色でべた塗りした状態の各パーツのレイヤー上で、それぞれ個別に陰影を付けていきます。ブラシは、ここでも[丸筆(カーブ)]を使用。[テクスチャ]や[デュアルブラシ]を設定し、ざらついたタッチでスカートの布地などに濃淡を描きました(左)。また、ハイヒールは陰影を描き終えた段階でレイヤーを複製(中央)。前面のレイヤーに[イメージ]メニュー→[色調補正]→[2階調化]を適用後、[描画モード: 覆い焼きカラー]、[不透明度: 24%]で背面に合成して陰影を強め、光沢のある靴の質感を表現しています(右)。

## STEP

## 6 | 背景のレモンに影とハイライトを入れる



実物の写真を参考に、背景のレモンにも陰影を描きます。ブラシは[丸筆(カーブ)]を使い、[テクスチャ]や[デュアルブラシ]、[ウェットエッジ]を設定して濃淡のあるざらついたタッチで描きました。べた塗りの状態から、まず濃い目のグレーで影を描き、続いて最も濃い影とハイライトを描き込みます(左)。描けたらレモンのレイヤーを複製し、STEP 5の靴と同様に[2階調化]を適用(中央)。さらにそのレイヤーを[描画モード: オーバーレイ]、[不透明度: 24%]で背面のレモンに合成することで影を濃く調整しました。







## STEP

## 7 | シースルーのブラウスの透け感を表現する



メインの人物が着ているシースルーのブラウスは、当初は線画のラインで布地のしわを表現していましたが(左上)、服をべた塗りした段階で透け感が出なかったため、線画を消去。そして[ブラシ]ツールにぼけ足を設定してグラデーション状に塗ることで透け感を表現しました(右上)。その後、前面に新規レイヤーを作成して[描画モード:オーバーレイ]に設定し、ざらついた質感のブラシで胸元にハイライトを描いて立体感を持たせています(左下)。

## STEP

## 8 | 人物の目元や唇にハイライトを描き込む



STEP 7の最後に胸にハイライトを描いたレイヤー上で、人物の目元にも細かいハイライトを追加します。また、ここではさらに別途新規レイヤーを作成し、唇にも明るい部分を描き加えて立体感を持たせました。図は左がすべての調整前、右が調整後の状態です。



## STEP

## 9 | 残りのパーツも描き込んで白黒の塗りが完成



さらに各パーツにディテールを描き込み、モノトーンの塗りを完成させます。作品のメインパーツであるハイヒールは、付随する装飾やタイツにさまざまな意匠を加えて豪華に仕上げました(左上)。また、メインの人物には細いブラシで髪の毛の流れを描写(右上)。背後の人物の衣服もレースの刺繍部分を描き込むなど、細部まで手を加えて完成させました(下)。

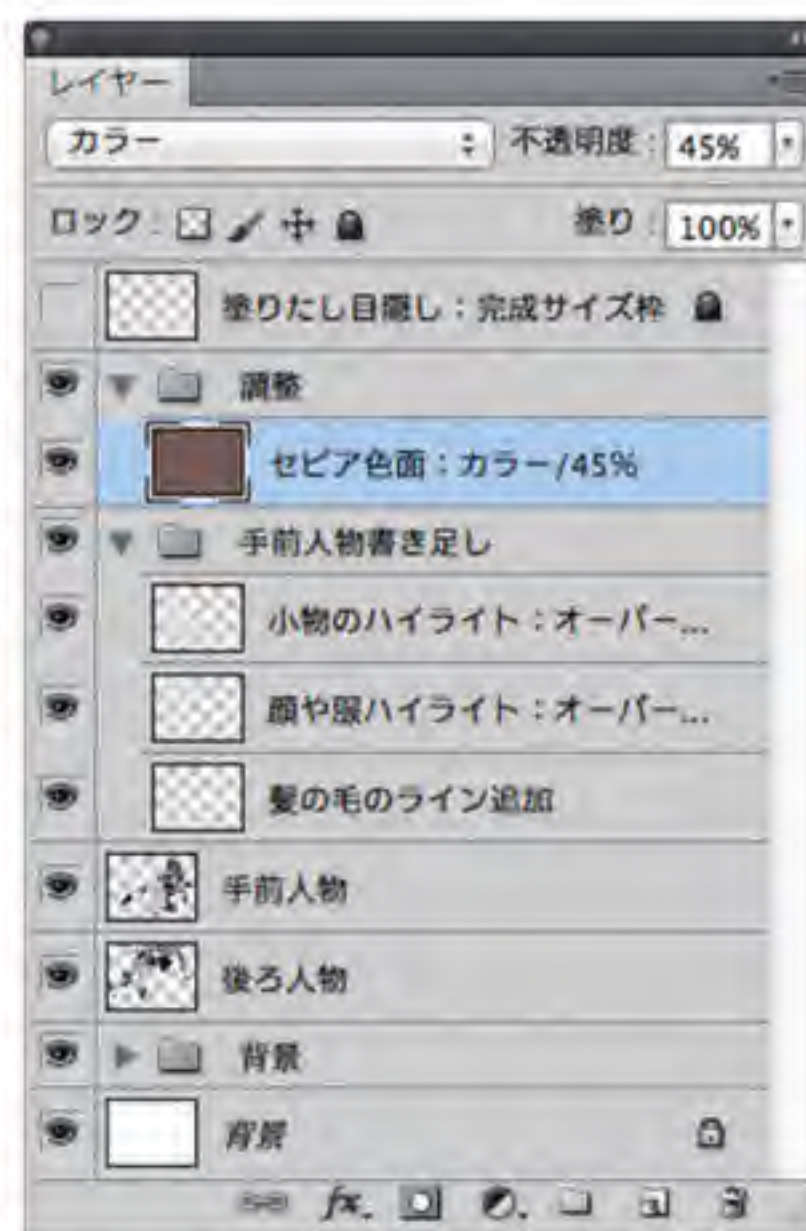


## 色味を整えテクスチャを合成する

ひと通り塗り終えたところで、全体の雰囲気をつくるための加工を行います。  
彩色時に複雑な表現が行えるよう、セピア調の色味とテクスチャ素材を合成しておきます。

## STEP

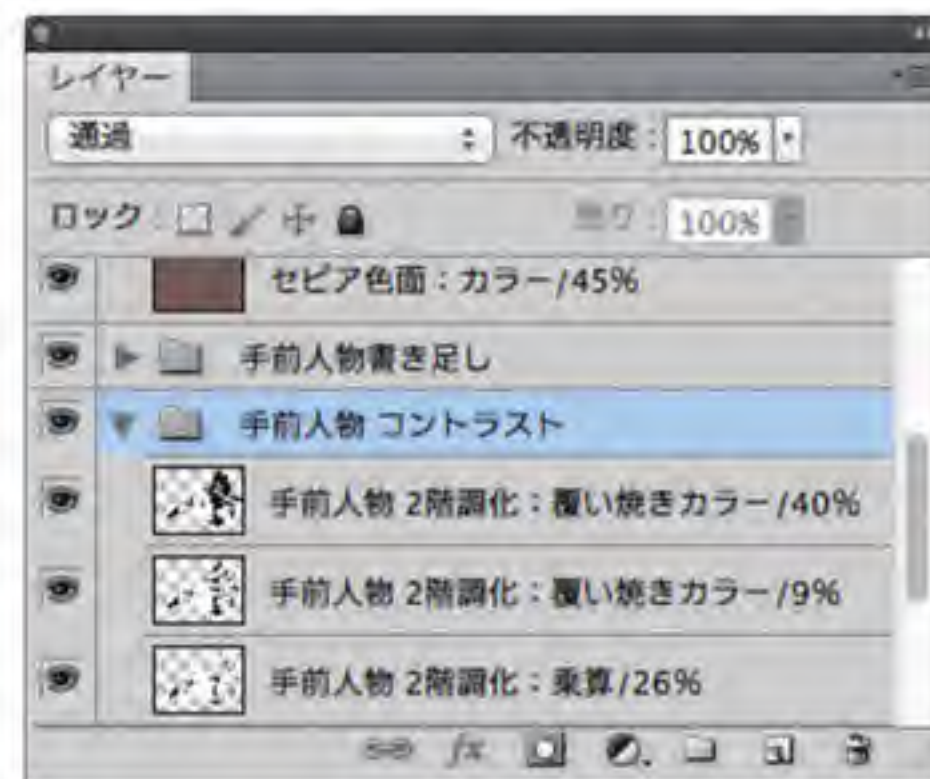
## 1 | モノトーンのイラストをセピア調に加工



新規レイヤーを作成して最前面に置き、全体を茶色で塗りつぶします。このレイヤーを[描画モード: カラー]、[不透明度: 45%]で背面に合成し、モノトーンのイラストをセピア調に加工します。単なる白黒ではなく色のニュアンスを加えることで、後ほど彩色する際にさまざまな色の要素が少しずつ影響しているような、複雑な色表現を行う狙いがあります。なお、ここで手前と背後の人物の線画と塗りのレイヤーをそれぞれ結合しました。

## STEP

## 2 | 手前の人物のコントラストを高める



手前の人物を目立たせるため、レイヤーを複製して[イメージ]メニュー→[色調補正]→[2階調化]を適用し(左)、[描画モード: 覆い焼きカラー]、[不透明度: 40%]で背面に合成します。さらに同様の画像を2つ重ね、人物のコントラストを高めました(中央、右)。



## STEP

## 3 | ざらついた風合いのテクスチャ素材を用意する



イラスト全体をざらついたタッチにするため、合成用のテクスチャ素材を用意します。ここでは、アナログの紙を基に白黒2階調に加工した素材と(左)、古びた紙の素材を用意(右)。これらをイラスト上に重ねていきます。なお、左図の2階調の素材は、イラスト上に配置後に不要部分を[消しゴム]ツールで消去している状態です。

## STEP

## 4 | 2つのテクスチャをイラストに合成する

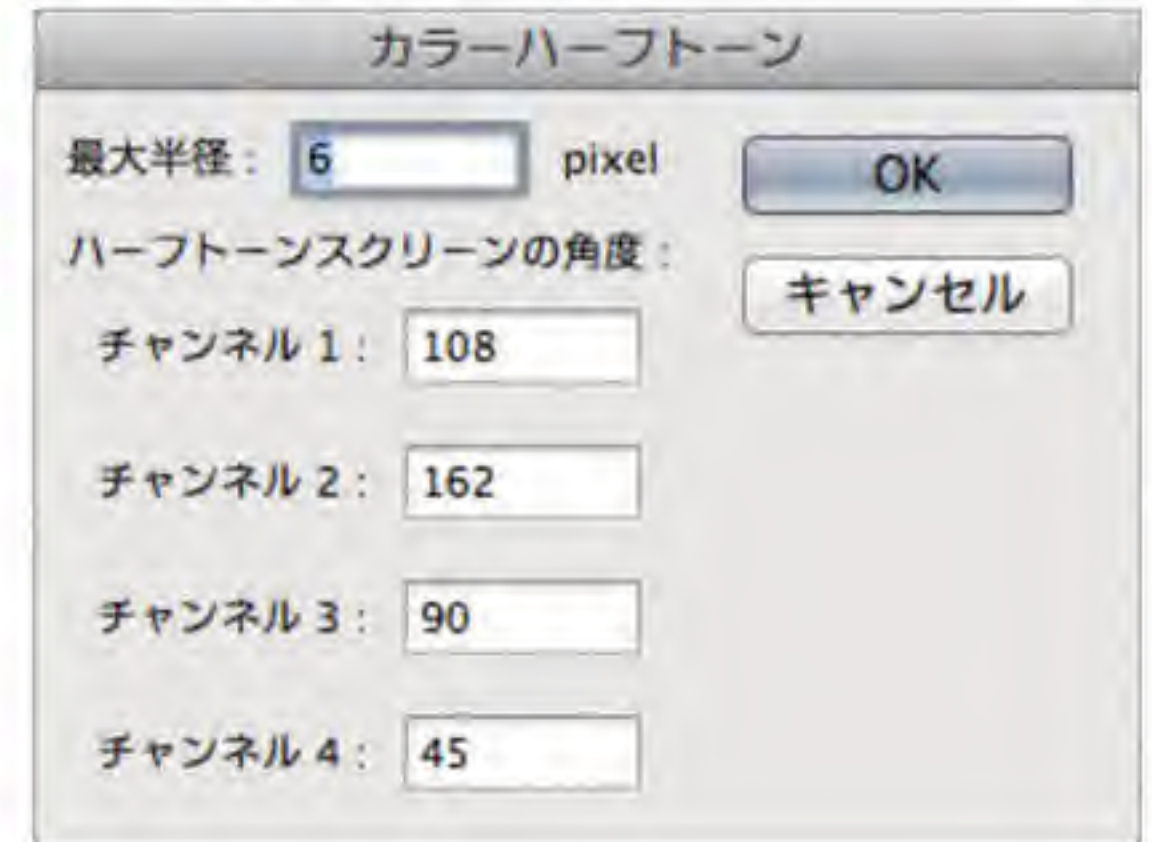


STEP 3で用意したテクスチャ素材をイラストの最前面に配置します。欲しい部分に位置を合わせて不要部分を[消しゴム]ツールなどで消去したら、効果を見ながらそれぞれに[描画モード]や[不透明度]を設定してイラストに合成します(左)。ここでは、白黒2階調の素材の[描画モード]を[オーバーレイ]、古びた紙の素材は[除算]に設定しました(右)。



STEP

## 5 | 印刷物のようなハーフトーンパターンを制作



イラストにレトロ感が欲しいため、新聞印刷のようなドットパターンを制作します。まずは、 $\text{⌘} + \text{A}$ キーですべてを選択し、 $\text{shift} + \text{⌘} + \text{C}$ キーで結合部分をコピーした後、最前面のレイヤーを選んで $\text{⌘} + \text{V}$ キーでペーストします。これで、現段階のイラストの全レイヤーを結合した画像が最前面に作成されるので、色調整を若干かけてから[フィルター]メニュー→[ピクセレート]→[カラーハーフトーン]を適用します。

STEP

## 6 | パターンをイラストに合成してレトロ感を出す



STEP 5でパターン化した画像のレイヤーを[描画モード：ソフトライト]、[不透明度：46%]に設定し、背面のイラストに合成します。図の左は[カラーハーフトーン]フィルターを適用したイラストを合成する前の状態、右は合成後の状態です。







STEP

## 7 | 全体の色味とコントラストを再度調整する



全体を見て、色調整を行います。ここでは、STEP 1で全体をセピア調に加工した茶色い色面のレイヤーを[描画モード:スクリーン]に変更し、少し明るい色のニュアンスにしました。同時に、このレイヤーの色味が人物や靴などのメインモチーフにのみ反映されるよう、[消しゴム]ツールで不要部分を消去しました。さらにこの茶色い面の背後に新規レイヤーを作成してピンクで塗りつぶし、レイヤーを[描画モード:カラー]に設定して、全体的に元よりも少し明るく青紫寄りになるように調節しました(上)。これでモノトーンの画が完成。別名で保存した後、主なレイヤーを結合して整理しておきます(下)。

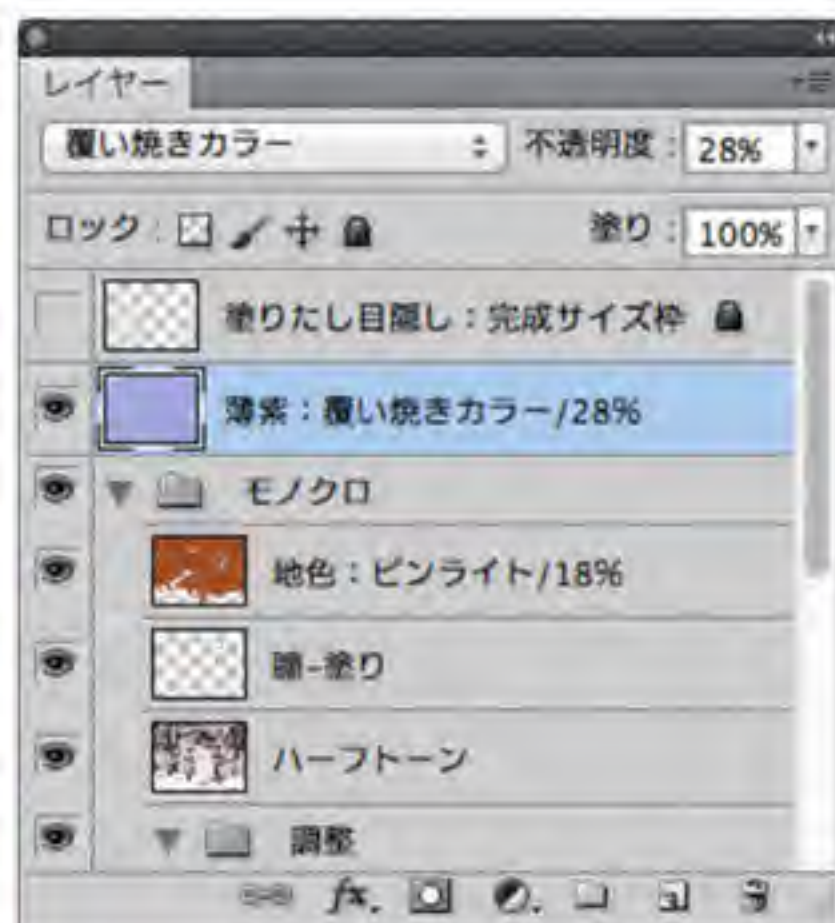


## モノトーンのイラストに彩色する

セピア調に仕上げたイラストの上から、色彩を加えていきます。  
各モチーフの色を塗り重ねながら全体も確認し、コントラストを調節します。

## STEP

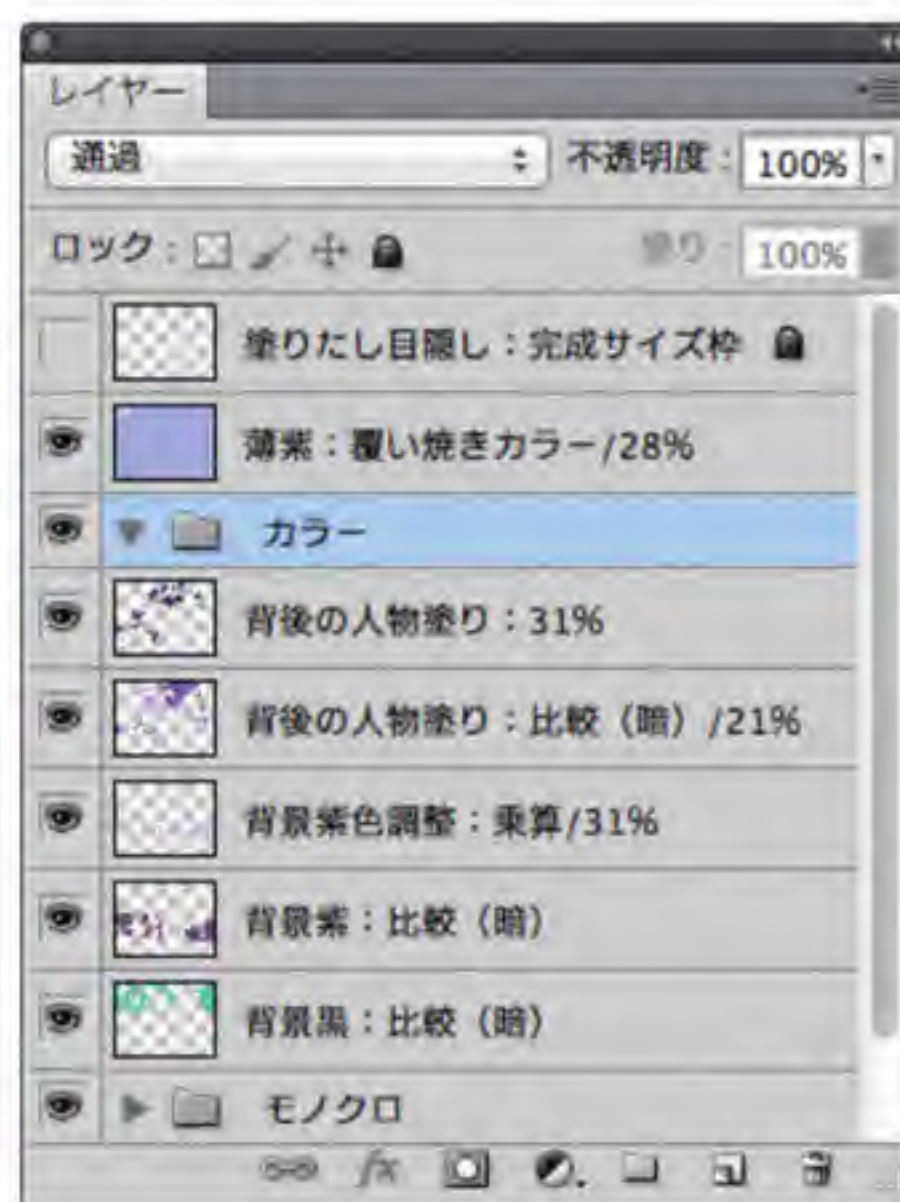
## 1 | イラスト全体のベースの色味をつくる



彩色の始めに、全体の基調となる色味をつくります。まずは最前面に新規レイヤーを作成して茶色で塗り、[描画モード:ピンライト]、[不透明度:18%]で背面に合成して淡い黄の地色を敷きます。次にその前面に新規レイヤーを作成して薄紫で塗り、[描画モード:覆い焼きカラー]、[不透明度:28%]に設定して青味を加えます。なお、色味が不要な部分は[消しゴム]ツールで白く抜いています。また、ここで新規レイヤーを作成し、黒とグレーで瞳を塗りました。

## STEP

## 2 | 人物のマスクを利用して背景に彩色



STEP 1で作成した薄紫の色面の背後に新規レイヤーを作成し、背景を塗ります。これ以降、薄紫の色面は常に最前面に置き、彩色用の新規レイヤーは背面に作成していきます。背景は上段をグリーン、中段を紫で着色。PHASE 02のSTEP 1で人物に沿ってべた塗りしたレイヤーを使い、背景以外の部分をマスクした状態で塗りました。その後、新規レイヤーを2つ作成して背後の人物の影にも彩色。各レイヤー上での塗りは、およそべた塗りの色面か単色に濃淡を付けて表現しています。



STEP

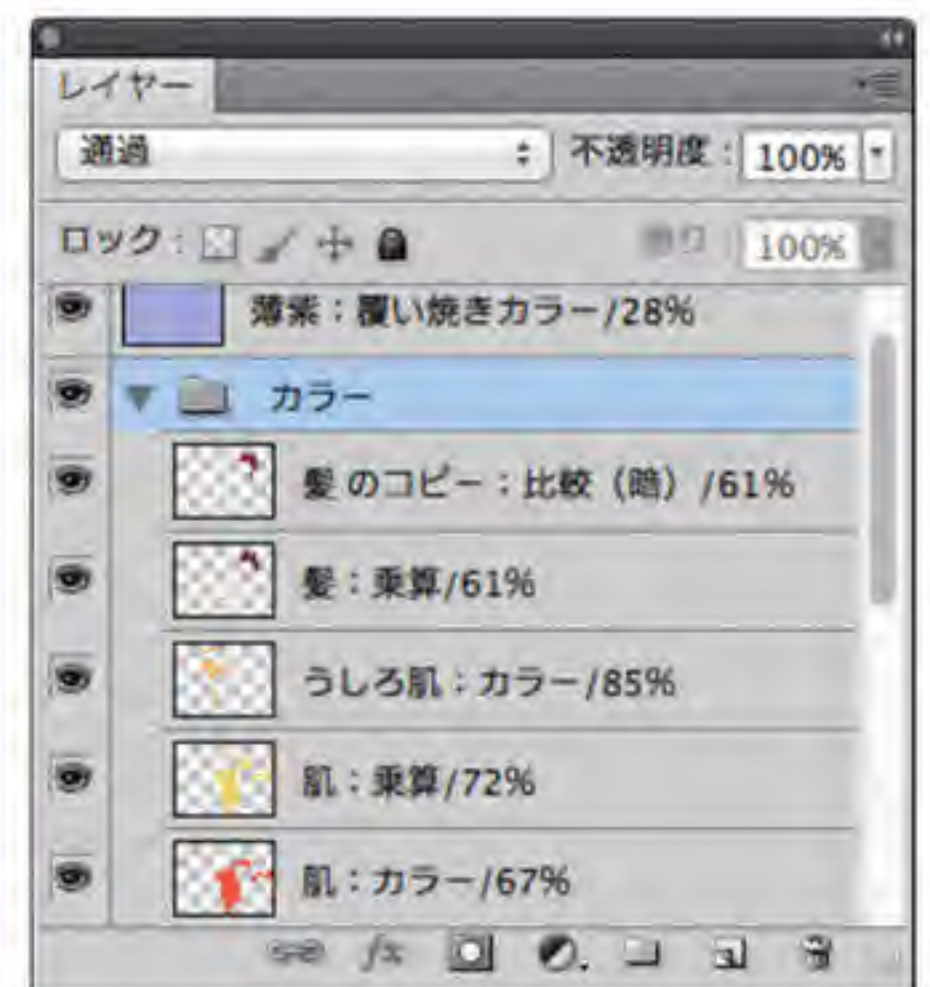
### 3 | 肌部分にべた塗りの色面を合成する



新規レイヤーを作成し、手前の人物の肌を塗ります。ここではまず、オレンジでべた塗りした後[描画モード:カラー]に設定し、[不透明度]も調節してベースを肌色に変更(左)。その前面にもう1つ新規レイヤーを作成して[描画モード:乗算]に設定し、べた塗りの肌色を重ねます。同様の手順で、背後の人物の肌も続けて着色しました(右)。

STEP

### 4 | 毛先をぼかしながら髪の毛に着色



髪の毛を塗ります。ここでは、まず新規レイヤーを作成して[描画モード:乗算]に設定し、ベースの茶色をべた塗りしました(左)。次にこのレイヤーを複製し、[描画モード:比較(暗)]で合成することでマットな質感に見えるように調整しました(中央、右)。なお、毛先が自然に見えるよう、着色した2枚のレイヤーはそれぞれ[消しゴム]ツールにざらついた質感を設定して毛先を消去しています。



## STEP

## 5 | ブラウスの肌の透け感を表現する



シースルー素材のブラウスに着色します。まずは新規レイヤーを作成して肌の部分を赤茶色でべた塗りし、[描画モード：カラー比較(暗)]、[不透明度：58%] に設定(左上)。続いて前面に新規レイヤーを作成し、同系の赤茶色から透明に変化するグラデーションで着色します(右上)。その後、レイヤーを[描画モード：乗算]、[不透明度：38%] に設定し、背面になじませました(左下)。

## STEP

## 6 | レモンなど背後のパーツを塗り進める



レモンに着色します。まずは新規レイヤーを作成して黄色で塗り、[描画モード：カラー] に設定してベースの色を敷きます。次にこのレイヤーを複製して[描画モード：乗算]に変更。その後、双方のレイヤーの[不透明度]を調節し、色味を整えました。また、ここでは別途新規レイヤーを作成して、背後の人物のタイツにも着色。マットな質感を意識して色のをせ、粗目の雰囲気にするため[消しゴム]ツールにざらついた質感を設定して色のエッジを少し削りました。



STEP

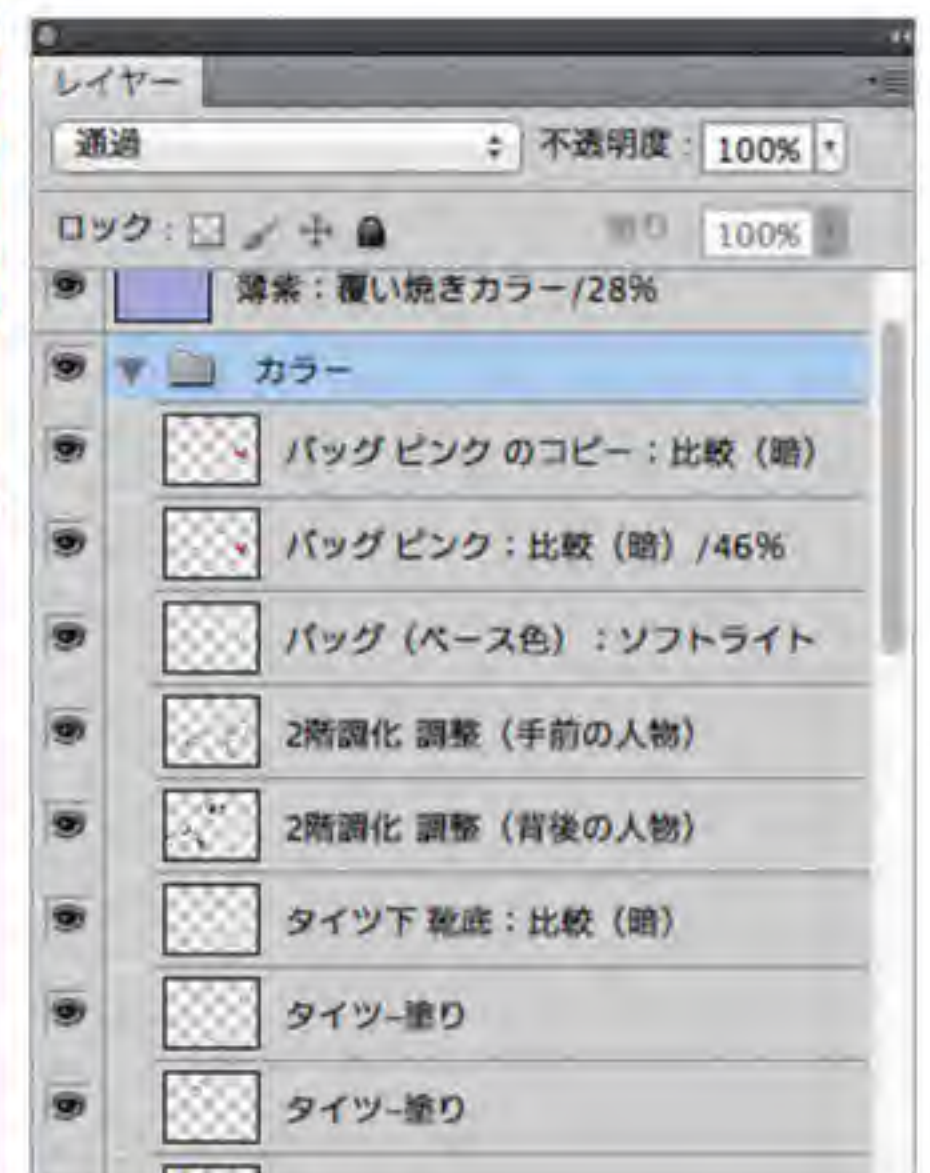
## 7 | 人物に影色を重ねて色濃く調整する



人物のコントラストを整えます。まずはモノトーンのイラストのレイヤーを複製して最前面に置き、[イメージ]メニュー→[色調補正]→[2階調化]を適用後、白を消去して黒部分を重ねます(左)。右の図は、重ねた画像のみを背景白で示したものです。2階調化した画像は[消しゴム]ツールで濃淡を付け、手前と背後の人物を別レイヤーに分けて色を変えました(右)。

STEP

## 8 | 色のずれを効果に使いバッグに彩色



メインの人物が持つバッグに彩色します。ここでは、まず新規レイヤーを作成して[描画モード: ソフトライト]に設定し、ベースの薄黄緑でべた塗りしました。次にその前面に新規レイヤーを作成し、[描画モード: 比較(暗)]に設定。これをピンクでべた塗りした後(左)、レイヤーを複製して2重に重ね、色濃く調整しました(中央、右)。なお、ここでは白黒写真に後から色をのせたような雰囲気を狙い、版ズレを起こしたように若干輪郭をはみ出して着色しています。また、バッグのざらつきを表現するため、複製したレイヤーは[消しゴム]ツールでエッジを削っています。







STEP

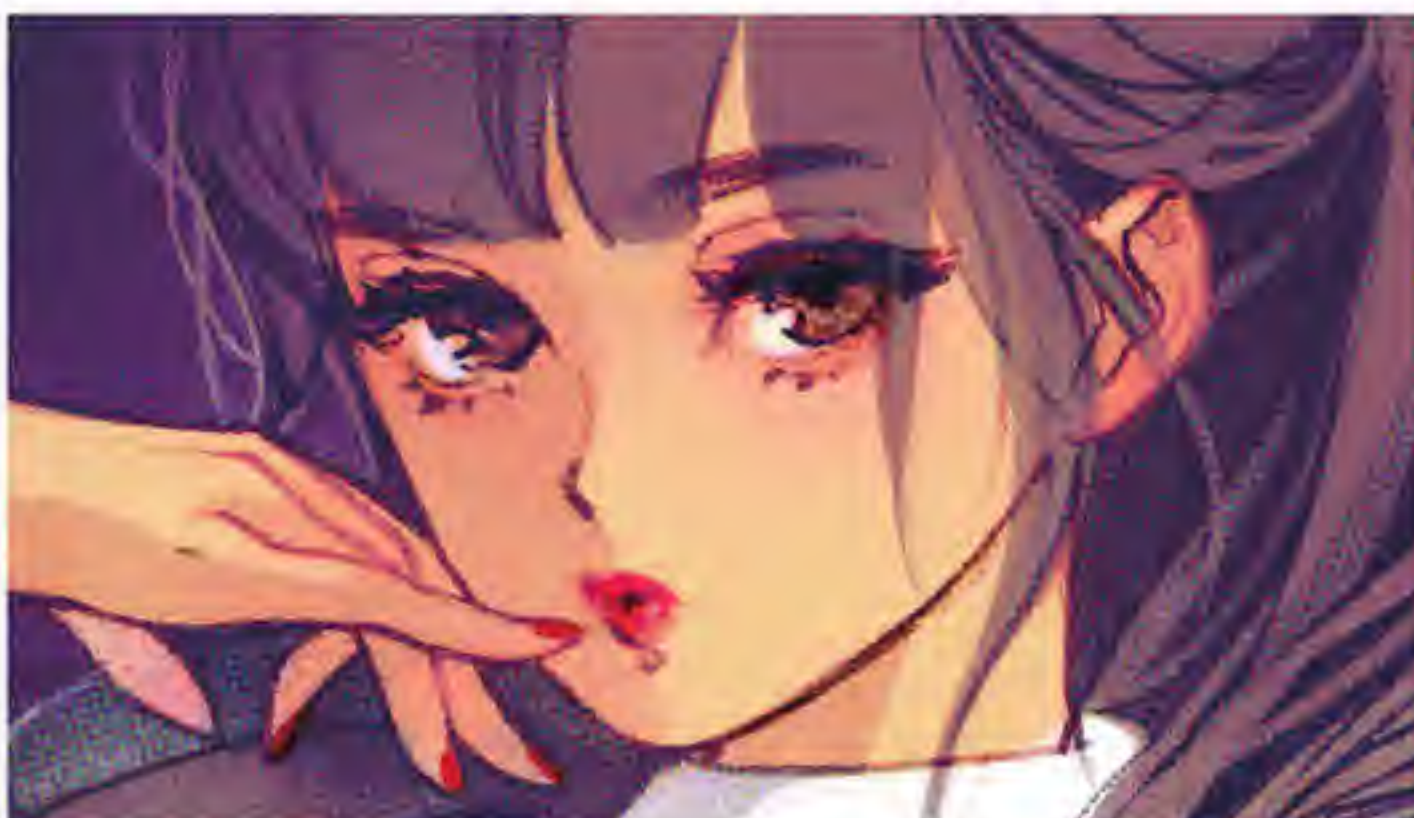
## 9 | 同様の手順でモチーフごとに塗り進めていく



これまでと同様の手順で各モチーフごとに新規レイヤーを作成し、[描画モード]や[不透明度]で背面のイラストになじませながら彩色を進めていきます。ハイヒールやリボン、他の装飾などを塗り、ある程度全体に色が乗りました。

STEP

## 10 | 肌の色やメイクによる赤みを描き込む



人物の肌に赤みを入れます。まずは肌の塗りの前面に[描画モード:乗算]の新規レイヤーをいくつか作成し、[不透明度]を調節しながら目元や指先、膝などに淡く赤みを描きます。次に、再度新規レイヤーを作成してSTEP 7で合成した2階調の画像よりも前面に置き、[描画モード:比較(明)]に設定。そして肌の線画の上を部分的にピンクで塗り、線の色を変更しました(上)。図は左上がすべての処理前、右上が処理後の状態です。その後、さらに新規レイヤーを複数作成し、[描画モード]を調節しながら瞳の内部や目元の赤みや口紅、マニキュアなどを塗りました(下)。

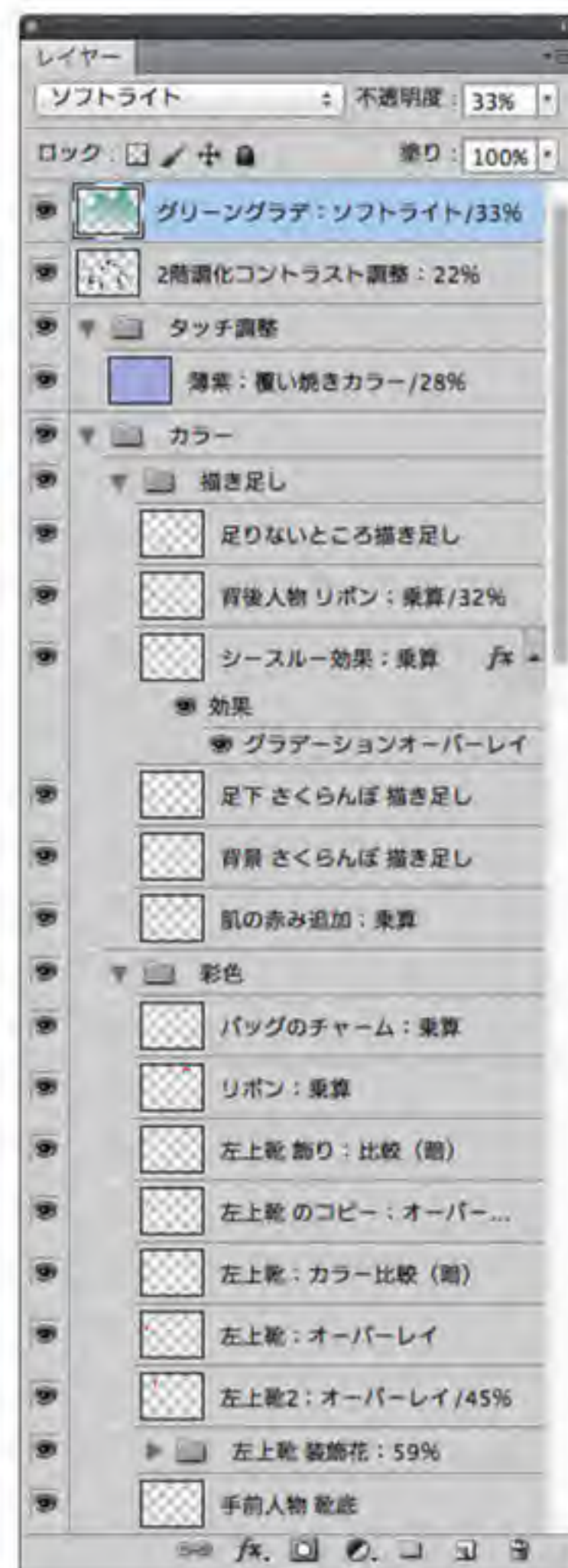


# 細部の塗りを仕上げ全体を整えて完成

ひと通り彩色を終え、このあとは全体を見ながら作品を仕上げていきます。  
さらなるディテールの描き込みや素材の追加、色味の調整などを行い、完成です。

## STEP

## 1 | モチーフを追加し全体の色バランスを調整

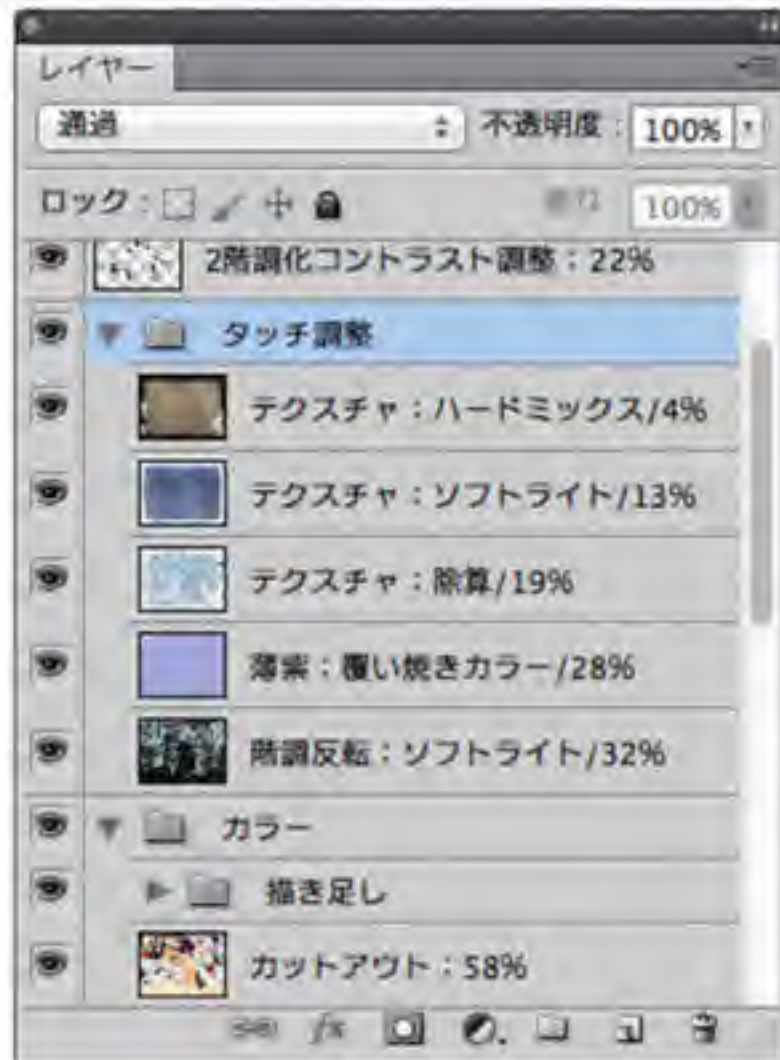


全体を見ながら、不足部分を描き足します。ここでは、足下に散らばるサクランボを追加し、人物の顔やリボンなどの細部を描き込みました。また、シースルーのブラウスの上に[描画モード:乗算]の新規レイヤーを配置して薄紫で着色後、[レイヤー]メニュー→[レイヤースタイル]→[グラデーションオーバーレイ]で水色を重ね、青寄りに調整しました。次に、全体を見て色味を整えます。まずは甘い雰囲気を狙い、背景の紫をピンクに変更。続いて、コントラストを強めるための2階調の画像と、赤みを押さえるためのグラデーションの色面を最前面に配置しました。図の左上はすべての調整前、左下と右は調整後のイラストとレイヤーです。



STEP

## 2 | 全体の見え方を調整するテクスチャ素材を用意



新たなテクスチャ素材をいくつか用意してイラスト上に配置し(左)、色味や質感など全体の見え方を整えていきます。ここでは、イラストのレイヤーを結合した画像に[イメージ]メニュー→[色調補正]→[階調の反転]を適用したもの(中央)、同様の画像に[フィルター]メニュー→[アーティスティック]→[カットアウト]を適用した素材、アナログの紙の質感を基に加工した青みがかったテクスチャ素材などを用意しました(右)。

STEP

## 3 | さらにディテールを詰めてイラストを仕上げる

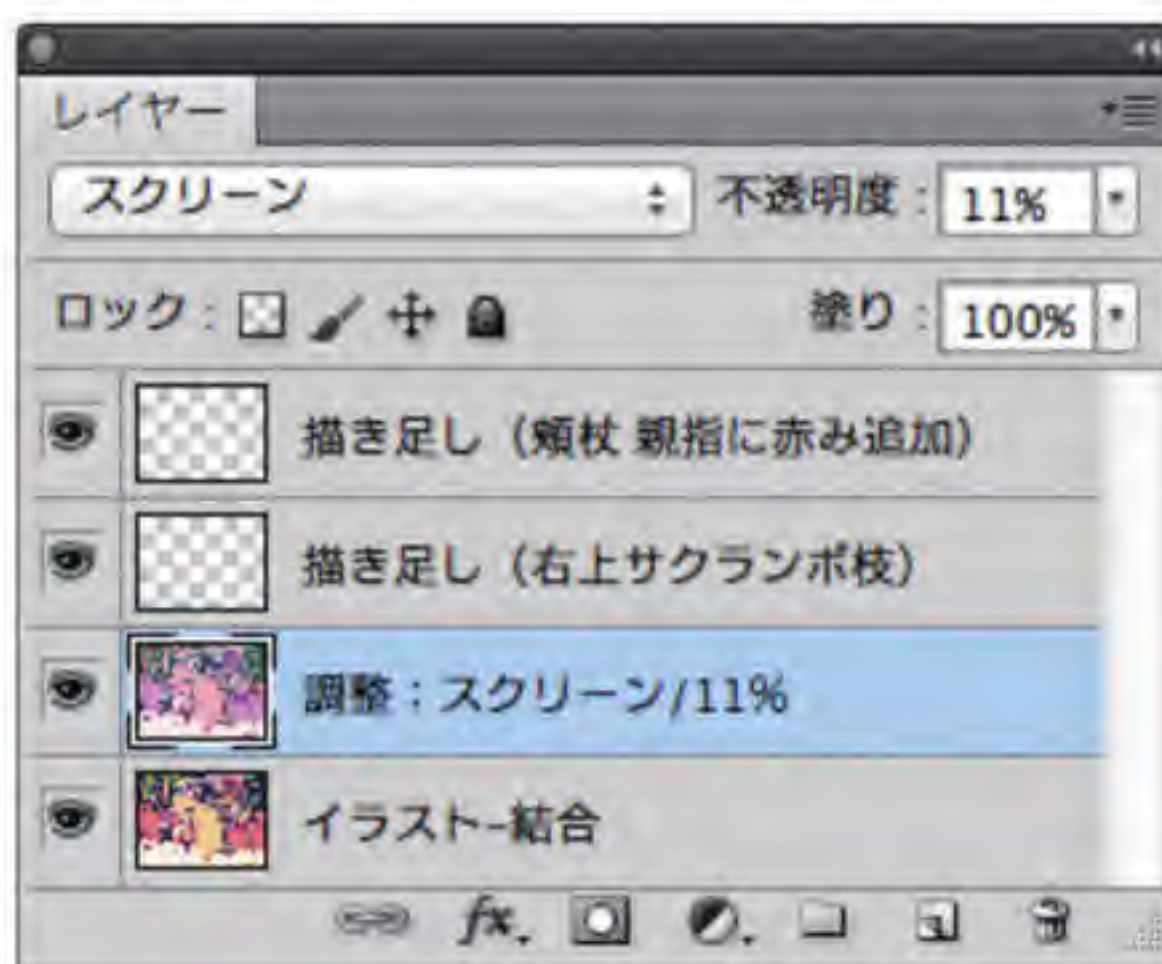


STEP 3で用意した素材を合成したら、さらに全体を見ながら不足する部分にディテールを描き込み、イラストを仕上げます。ここでは、サクランボの葉脈の線画を整えたり、背後にいる人物のタイトの色彩にグリーンを追加するなどの調整を行いました。描き込みを終えたら、すべてのレイヤーを結合します。



## STEP

## 4 | 色味とディテールの最終調整を行い完成



再度全体を確認し、作品を完成させます。ここでは、全体的にもう少しソフトな印象を持たせるため、まず結合したイラストのレイヤーを複製。続いて、[イメージ]メニュー→[色相・彩度]で青紫寄りの色味に調整後（左上）、レイヤーを[描画モード：スクリーン]に設定して背面のイラストに合成しました（右上）。さらに細部を少々描き込み、完成です（下）。



# INTERVIEW



# INTERVIEW

## マツオヒロミ

引き込まれるような眼差しの美人画で人気を集めるイラストレーター、マツオヒロミ。  
自身の絵のルーツやイラストレーターを目指した経緯、作品へのこだわりなどについて話を聞いた。

取材・文：平泉康児 写真：谷本 夏 [studio track 72]

---

### 林静一や竹久夢二作品との出会いが 自分のスタイルの原点

---

——まず、マツオさんが絵を描きはじめてきっかけについて聞かせてください。

物心ついたときから絵を描くのは好きで、チラシの裏に落書きをしている遊んでいるような子どもでした。小学生の頃、アニメのエンディングで林静一さんの作品を初めて目にしたのですが、それがものすごく衝撃的だったんですね。なんて素敵な絵なんだと。その後、竹久夢二さんの作品に出会うのですが、そこで自分の趣味嗜好が決定付けられたように思います。そういった影響もあって、小学生の頃は着物姿の女性ばかりを描いていました。漫画やアニメも好きで、大和和紀さんやいのまたむつみさんにも強く影響を受けましたね。

——林静一や竹久夢二の作品がマツオさんの原点なの

ですね。その後も絵は描き続けていたのでしょうか？

中学生の頃までは友だちと同人誌のようなものをつくったりして絵は描き続けていたのですが、そのことが職業と直結しているという意識は薄くて、ただ楽しんで描いている時期でした。絵で食べていけるとは思っていませんでしたね。高校生になってからは、アニメや漫画から少し距離を置いて、美術部に所属して油絵を描いていました。漫画系の表現以外のいろいろな表現に出会って、視野が広がった時期だったかと思います。とはいえ、その当時もまだ「職業として絵を描く」ということに興味はあっても現実味を感じられず、美術系の学校ではなく、「潰しがきく」という周囲の意見に流されて総合大学に進むことにしました。でも、大学に入った瞬間に「しまった！」と思いました。周りの同級生たちは目的意識がはっきりしている中で、自分はあまりにも漫然と進路を決めてしまったなど。それと同時に、本当は絵を描くことを仕事にしたいんだという自分の気持ちにも気付





これまでに発表してきた同人誌。着物や大正ロマンなど、彼女の好きな世界観がそれぞれの本に凝縮されている



同人誌版『百貨店ワルツ』のラフスケッチが描かれた、愛用のクロッキー帳

いたんです。

—— 絵の仕事をしたという気持ちに気付いてからは、具体的に何か行動を起こされたのでしょうか。

大学内の芸術系の学科の講義を受けたり、ダブルスクールでイラストの私塾に通ったり、友人に作品を批評してもらったりしました。雑誌のカラーイラストコーナーへの投稿もしていましたね。色々と試行錯誤しながら、具体的な絵の練習の仕方や技法は自ら手探りで模索しました。その後、就職活動の時期にさしかかり、絵の道に進むのか、就職するのかという選択を迫られることになったのですが、意を決して大学をいったん休学し、絵の道に進もうと決めました。

---

### 古本屋でアルバイトをしながら 漫画家になることを目指す

---

—— 大学を休学されてからはどうされたんですか？

休学中に古本屋のアルバイトをはじめました。自分は絵が描けるということで、古本屋の通常業務とは別に、お

店の看板やPOP、ホームページのトップイラストなどを描かせていただいて。古本屋のバイト仲間も、漫画家やミュージシャンといったクリエイターを目指している人が多くいて、オーナーもそういった創作活動に理解のある方だったんです。そこで初めて『絵を描いてもいい自分の居場所』のようなものが見つかった気がしました。—— その頃から本格的にイラストレーターを目指されていたのでしょうか？

いえ、その当時はイラストレーターではなく、漫画家を目指していました。古本屋のサイト上で短編漫画を掲載させてもらっていたのですが、それを見た編集の方に声をかけていただけて、ネームを見てもらえるようになったんです。でもダメ出しをもらうばかりでなかなか発表することができず、結局一本だけしか漫画を描き上げることができなかったんですね。それであるとき、編集の方に「読者を意識した仕事としてやっていく覚悟はあるか」と問われたことがありました。懸命に描いていたとはいえ、もっともらしいテーマや絵の綺麗さに執着してしまい、読者を楽しませるという意識がほとんど無かつ





日頃イラストを制作している仕事場の様子。マツオヒロミの作品は、ここから生み出されている



愛用の筆記用具。イラストのラフスケッチはアナログで行うことが多いとのこと

たので虚をつかれたようでした。漫画をそういう意識で描けるか、というときは疑問だったので漫画家の道は諦めました。

——漫画家を目指していた頃もイラストは描かれていたんですか？

漫画と並行してイラストも描いていました。デジタルでの描き方も、技法書を買ってきて見よう見まねで学んでいきました。絵の練習になったのが、ネット上のお絵かき掲示板ですね。その当時は、現在イラストレーターとして活動されている諏訪さやかさんの掲示板によく出入りしていました。他には、TOKIYAさんが運営していたSKILL UPPERなどもよく見ていましたね。お絵かき掲示板って、短時間で一枚絵を完成させる必要があり、ツールも限られていたので、それですごく鍛えられたように思います。完成を短いスパンで繰り返せたのが良かったように思います。お絵かき掲示板は大きな刺激になっていたのですが、その半面、凄い才能を沢山目の当たりにしたことで、自分の絵に自信を持てなくなってしまったところもあり、イラストを仕事にすることは諦

めていました……。

——イラストの仕事をするようになったきっかけは？自分のサイトやmixiにアップしていたイラストを見た方から問い合わせがあって、フライヤーの仕事をしていただきました。その流れで、商業のイラストの依頼を頂くようになっていったんです。その頃から、イラストレーターとしての仕事に手応えを感じはじめました。描きたいというモチベーションがあって、見てくれる人にも楽しんで頂ける。その両輪があって仕事として成立するんじゃないか、と漫画家を諦めたときに感じたのですが、イラストならささやかでもそういう形でやっていけそうな感覚がありました。絵の仕事を立て続けに頂けるタイミングが重なったことで、古本屋の仕事も辞め、イラストレーターとして本腰を入れてやってみようと思いました。

---

現在も続けている同人活動は  
自分の『好き』を表現する場所

---

——イラストのお仕事と並行して、現在も同人活動をさ



れていますが、同人活動を始められたきっかけについて聞かせてください。

同人活動を始めたのは古本屋の仕事を辞めてからです。mixiでイラストレーターのsakizoさんと知り合ったことが、同人活動をはじめたきっかけです。sakizoさんが先行して創作の同人誌をつくっていたのですが、彼女は同人活動をすごく楽しんでいました。自分の好きなこと、作品のクオリティ、さらにお客さんも楽しませるということを両立させていて。こんなに楽しい世界があったんだと衝撃を受けましたし、私もこうなりたいと憧れました。現在も商業のお仕事と並行して同人活動が続けていますが、仕事で試したことを同人のほうに生かしたり、その逆もあったりで、互いの活動が良い刺激を与えていますね。

—— お仕事や同人誌でも『和』をテーマに描くことが多いと思いますが、着物などを描くうえで大事にしていることはありますか？

和装の表現に関しては、資料をとにかく沢山読み込むようにしています。資料を見ながら、私だったらこうアレンジするとか、スケッチをしながらアイデアを膨らませたりしていますね。これは長沢 節さんが仰っていたことなのですが、着物の何が美しいって、動いたときにできるシワの線が美しいと。その人の身体の細さであったり、腰骨の張っている感じであったり、裸よりも強調さ

れるラインを着物は見せてくれるんですね。柄と柄が合わさることで生まれる響き合いの面白さや、布のドレープが作り出す曲線の美しさなど、私にとって着物というモチーフは魅力にあふれています。着物はまだまだ描き足りないですし、今後も描き続けていきたいですね。

——『和』と同様、『女の子』もマツオさんを象徴する大きなモチーフのひとつですね。絵のモチーフとしての女の子の魅力について聞かせてください。

女の子の魅力は、やっぱり『曲線の美しさ』でしょうか。柔らかい身体のラインというか。また、自分の憧れやコンプレックスのようなものを投影しやすいのは、やっぱり女の子です。お仕事以外では男性の絵を描くことがほとんどないのですが、女性のほうが、いろいろなものを仮託しやすいというところはありますね。

---

### 単純な喜怒哀楽の感情を描かない 表情に対するこだわり

---

—— マツオさんの描く女の子は、どこか含みのある繊細な表情が魅力だと感じますが、表情のこだわりについて聞かせてください。

今はある程度いろいろな表情を描くようになったのですが、以前は頑に笑顔を描かないようにしていましたし、目にも光を描き込まないようにしていましたね。人



コレクションしている色鮮やかな江戸千代紙。千代紙は『いせ辰』や『榛原』で購入したもの





現在注目している作家は、David Downtonというアメリカのファッションイラストレーター（左）と、Little Thunderという香港の作家（右）



仕事場の周囲に並ぶ、アンティークなテイストのかわいい小物たち



本棚には、着物の本やアーティストの画集など、インスピレーションの源となるさまざまな資料が並ぶ

間っていろいろな感情がありますよね。喜怒哀楽のわかりやすい感情以外のマイナーな感情に興味があって、どこか含みのある表情ばかりを描いてきました。昔は自分の気持ちに乗せるような描き方をしていたのですが、今は自分の作品を突き放して見れるようになって、見てくれる方にどう楽しんでもらえるかを考えるようになりました。

——メイキングも解説いただいた本書のカバーイラストも『和』をテーマにしたものになっているかと思いますが、このイラストについて聞かせてください。

メイキングでも書いたのですが、河鍋暁斎(かわなべ・きょうさい)という方の菊をモチーフにした千代紙を見たときに、インスピレーションが湧いたんです。この菊の前に立っている女の子は、きっとこういう子だろうなと。この千代紙を見たときに、女の子の表情や佇まいなどもなんとなく見えました。それに合う世界観で、背景や周囲に

置かれている小物のイメージも固まっていきました。また、書店に並んだときに目が合うこと、表紙らしい佇まいにすることなども強く意識して描きましたね。

### わかりやすいキャッチーさを意識した 商業初の単行本『百貨店ワルツ』

——2016年1月に刊行された商業初の単行本『百貨店ワルツ』が各所で大きな話題となりましたが、この企画の経緯について聞かせてください。

百貨店ワルツは、同名の同人誌から企画がスタートしました。本のコンセプトとしては、一冊の中に架空の百貨店をつくるというイメージで、中身はコミックとイラスト集を合わせたような構成になっています。「昭和モダン風の百貨店」という、テーマとしてはニッチなものなので、キャッチーさやポピュラリティ、メジャー感とい



## 一回一回の仕事を大事にしながら 長く残るような絵を描いていきたい



うのは本をつくるうえで意識しました。自分の好きな世界観を、いかにして多くの人にわかりやすく伝えるようにするかという点に苦心しましたね。

——百貨店ワルツの刊行前後で、何か変化したことなどはありましたか？

百貨店ワルツを機に、女の子の顔の描き方は変わった気がします。多くの人に受け入れてもらえるような親しみやすさを、以前より意識するようになったというか。また、これまで商業では装画のお仕事しかなかったのですが、今回単行本を出させていただいたことで、自分の持っている世界を本として表現できる居場所をつくってもらえたのは嬉しかったですね。それから、一度は諦めた漫画を、こうした形で発表することができたのはとても感慨深いです。

---

### 自然体で絵を描くことができる 岡山という場所

---

——まさに集大成的な一冊になっているんですね。マツオさんは現在、岡山を拠点に活動されているとのこと

ですが、住む環境によって絵にも変化などはあるのでしょうか。

以前は神戸に住んでいたのですが、私の場合、住む環境は絵にも影響を与えているなと感じます。神戸は華やかでインプットすることが多く、何か背伸びをしていた気がします。それは絵にも表れているなと感じますね。岡山に住んでいる今は、子どもの頃のようなモチベーション、より素の自分に近い気持ちで絵に接することができている気がします。華やかな場所に身を置くよりも、華やかなものを遠巻きに見ているくらいの距離感が心地よいというか。岡山は私のスタイルに合っている場所だなと感じますね。

—— それでは最後に、マツオさんの今後の展望について聞かせてください。

書籍の装画や百貨店ワルツのような単行本など、紙媒体の仕事はもっとやってみたいです。それから、林静一さんや竹久夢二さんのように、長く残るような絵を描いていけたらいいなと思っています。そのためにも、一回一回良い仕事を積み重ねていきたいですね。



# PROFILE

## マツオヒロミ

イラストレーター。1980年島根県出身、岡山在住。  
著書は『百貨店ワルツ』(実業之日本社)。その他、書籍の装画などで活動中。  
着物と近代建築が好き。  
URL：matsuohiromi.com

# STAFF

カバーイラストレーション	マツオヒロミ
装幀	有馬トモユキ
本文デザイン	waonica
レイアウト	平野雅彦
編集補助	古賀あかね、田代真理
企画・編集	平泉康児

イラストレーション メイキング アンド ビジュアル ブック

# ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK

## マツオヒロミ

2016年 8月 8日 初版第 1 刷発行  
2017年 7月15日 初版第 4 刷発行

著者	マツオヒロミ
発行人	佐々木 幹夫
発行所	株式会社 翔泳社 (http://www.shoeisha.co.jp)
印刷・製本	株式会社 廣済堂

© 2016 Hiromi Matsuo

＊本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について (ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。  
＊本書へのお問い合わせについては、3ページに記載の内容をお読みください。  
＊落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705 までご連絡ください。

ISBN978-4-7981-4516-7 Printed in Japan



この電子書籍の全部または一部について、著作権者ならびに株式会社翔泳社に無断で複製(コピー)、転載、公衆送信をすること、改変・改ざんすることを禁じます。  
また、有償・無償にかかわらずこのデータを第三者に譲渡することを禁じます。

2017年07月15日 電子書籍版発行

※印刷出版とは異なる表記・表現場合があります。予めご了承ください。

※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。

※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。